
PlayStation 2 - GameCube - Xbox - Dreamcast - Game Boy Advance - PSone - Arcade
Joypad
N° 127 février 2003
Le magazine des console
- 127 - F: 5,50 €

Merci !



Nous ne pouvions pas commencer l'année 2003 sans évoquer ni vous faire part des résultats de notre Enquête Lecteurs du numéro 124*, que nos services hautement qualifiés ont décortiqué avec passion et rigueur. Il en ressort évidemment plusieurs informations importantes. Nous vous en indiquons les principales ici. Pardonnez-moi quelque peu le style télégraphique, mais c'est pour mieux laisser parler les chiffres. C'est parti ! Vous êtes toujours 97 % d'hommes et 3 % de femmes à nous lire (merci à elles !) ; la tranche d'âge des lecteurs a un peu vieilli, de sorte que l'on trouve désormais 63 % d'entre vous dans les « 15-24 ans » et 17 % (+4 pts/précédent sondage) dans les « 25-34 ans ». Vous êtes majoritairement issus de la province (72 %) contre 23 % en région parisienne. Votre taux d'équipement en matériel hi-fi a sensiblement augmenté, notamment en DVD de salon et en home cinema. Vous aimez jouer confortablement et on vous comprend ! Car vous êtes en masse des joueurs confirmés et passionnés (vous jouez en moyenne plus de 15h par semaine). Vous possédez à une écrasante majorité la PlayStation 2, suivie plus loin derrière par la PlayStation/PSone, la Game Boy Advance, la GameCube, la Dreamcast, la N64, la Game Boy Color et la Xbox ! Cette dernière fait néanmoins une remontée spectaculaire et est également en pole position dans vos intentions d'achat. Vos styles de jeux préférés sont dans l'ordre : RPG et Aventure, Action et Aventure, Sport, Quake-like et Course (qui perd au passage 14 pts par rapport à notre précédent sondage !). De même, les jeux de Glisse, Musique et Baston (3D ou 2D) ne semblent plus vous donner autant de frissons ludo-numériques qu'avant ! Les temps changent... En ce qui concerne le jeu en réseau, vous êtes indécis à 48 % pour payer un abonnement online cette année et 32 % tout de même à envisager de le faire. Pour finir, et nous sommes évidemment plus que flattés par ces résultats, vous adorez votre magazine ! Non seulement vous êtes fidèles, mais en plus, la note moyenne de satisfaction que vous nous attribuez (17,3/20) n'a jamais été aussi élevée depuis 7 ans ! Un dernier chiffre pour finir : vous êtes 94 % à être « presque toujours d'accord » et même « toujours d'accord » avec nos tests. Un véritable plébiscite ! Au nom de toute l'équipe, nous vous disons évidemment un grand merci pour votre fidélité et vos encouragements (vos critiques sont aussi les bienvenues, bien sûr) et nous vous souhaitons une excellente année 2003 !

Trazom

* Sondage effectué sur un échantillon de 500 personnes dont les questionnaires parus dans Joypad n°124 de novembre 2002 ont été tirés aléatoirement à l'issue de leur réception.

sommaire

Mis à part le phénomène Zelda sur GameCube, ce mois n'est pas extraordinaire en matière de sorties. Les titres affluent mais aucun ne capte réellement notre attention. L'année 2003 sera-t-elle uniquement de transition ? On ne l'espère pas pour le bien des joueurs. Heureusement, des softs comme Starcraft Ghost, FFCC, Devil May Cry 2… entretiennent notre curiosité et nous font encore croire en la puissance créative de l'être humain ! Quel lyrisme…

Joypad est édité par la société HDP, SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. abonnements : 01 55 63 41 14 Fax : 01 41 34 93 90 (abonnementsjoypad@hfp.fr)
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Présidente directrice générale : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps /oscamps@hfp.fr
Assistante de rédaction : Nathalie Brun
Rédacteur en chef : Nourdine Nini (Trazom)
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permanent au Japon : Aruno
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen

Ont participé à ce numéro :
Yann Bernard (Yann), Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (La Lulaine), Pierre Le Pivain (Pete Boule), Marc Ly (Ryo Saeba), Karine Nitkiewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey
Second rédacteur graphiste : Hervé Drouadène
Maquettistes : Nicolas Lainé, Catherine Branchut, Joseba Urrucla, Adeline Clère et Suzie Gorini.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couty

LA PUBLICITÉ
Directrice commerciale : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de publicité : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Directeur de clientèle : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Chef de publicité : Benoît Léoty (01 41 34 87 13)
Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

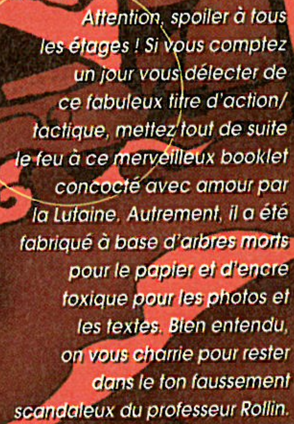
SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur assistée de Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 66 76)
Abonnements Joypad BP 50002, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11 n°) France : 39,90 €.
Tarifs étranger sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

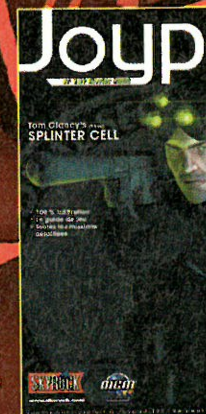
Photogravure : Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant et Maury Imprimeur
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Zelda © Nintendo
Dépôt légal à parution. Tous droits de reproduction réservés.
Commission paritaire : 0305K73360
Ce numéro comporte 1 booklet éditorial de 32 pages jeté sur la couverture qui ne peut être vendu séparément, un gatefold inversé avec 1 double page de publicité sous couverture et 1 CD Wanadoo collé en page 35.
IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

DIFFUSION CONTRÔLE OJD 2001

SPLINTER CELL



Attention, spoiler à tous les étages ! Si vous comptez un jour vous délecter de ce fabuleux titre d'action/tactique, mettez tout de suite le feu à ce merveilleux booklet concocté avec amour par la Lulaine. Autrement, il a été fabriqué à base d'arbres morts pour le papier et d'encre toxique pour les photos et les textes. Bien entendu, on vous charrie pour rester dans le ton faussement scandaleux du professeur Rollin.



JOYPAD 127 FÉVRIER 2003

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Le test complet du tout dernier Zelda sur GameCube par notre Silver Mousquetaire (cf. la série des France Five) national tient sur pas moins de 6 pages !!! Ça va fuser les critiques, les images. Notre profession, c'est témoigner, et nos témoignages, c'est pas de la daube ! Pour preuve, foncez à la page 86 !



Toutes les SORTIES de ces prochains MOIS

Ouargh ! C'est le branle-bas de combat dans la salle des tests ! À quelques heures du bouclage, il reste 60 pages à maquetter ! C'est vraiment pas le moment d'avoir la tête dans le fion ou d'être victime du syndrome de la page blanche ! Allez zou, on enchaîne. Pour un mois de février, contrairement aux sorties officielles, la « niouze » se porte plutôt bien, du côté du Japon comme du côté européen. Aruno lève le voile sur le troisième volet de Dino Crisis qui s'annonce visuellement spectaculaire, sur le prochain jeu d'action d'Enix, sur le nouveau Secret of Mana et sur Final Fantasy Crystal Chronicles. En ce qui concerne l'Europe, pour trouver des trucs ultra-excitants, il suffit de tourner les pages des News à toute berzingue pour aller voir du côté des rubriques Avant-première et Reportage : Driver 3, Return to Castle Wolfenstein, Tomb Raider... bref, y a du monde au balcon ! À quelques jours près, on aurait pu vous parler des différences entre les trois versions de Soul Calibur. Ce sera pour le prochain numéro !



FF12 (PS2)

La lutte continue sur tous les fronts

Ce mois-ci, les nouveaux RPG sont à l'honneur : Crystal Chronicles sur GC, Shin'yaku Seiken Densetsu sur GBA, FFX-2 sur PS2, et dans le genre action-RPG, Drag-On Dragoon, lui aussi sur la 128 bits de Sony C.E. Ces titres de très haut niveau vont nous offrir de grands moments de bonheur ludo-numérique, soyez-en sûr. Ces programmes nous viennent tous de chez Square et Enix, dont la fusion est toujours prévue pour le 1er avril prochain. Au moment où j'écris ces lignes, il faut tout de même préciser que quelques petits nuages planent au-dessus de l'union de ces deux géants nippons. En effet, selon le Nikkei Net, Masafumi Miyamoto, le premier actionnaire de Square, éprouverait quelques réticences quant à cette fusion. Cet homme, qui posséderait quelque 40 % des actions de Square (entreprise de gestion des biens de la boîte comprise), trouve le taux d'échange des actions insatisfaisant — une action Square contre 0,81 action Enix —, et en cas de non-évolution de la situation, il serait prêt à faire barrage à la fusion. Comme vous le voyez, ce n'est évidemment pas la question de la philosophie divergente des deux sociétés en matière de conception des jeux qui dérange cet homme, mais bien une histoire de gros sous. L'entité Square Enix est-elle vraiment menacée ou s'agit-il juste d'un petit incident qui va être rapidement réglé ? Voilà une affaire à suivre. Terminons en faisant un bref bilan des ventes un peu décevantes de Zelda no Densetsu Kaze no Takuto au Japon. Un manque de communication et de dynamisme de la part de Nintendo, un problème de ciblage des acheteurs potentiels et l'accentuation du désintérêt des joueurs nippons pour la GC depuis l'annonce du développement de Dragon Quest VIII sur PS2 sont autant d'éléments qui semblent pouvoir servir à expliquer en partie ce premier bilan. Certes, les deux nouvelles cartouches de Pokémon font péter la baraque sur GBA (plus de 3 millions d'unités vendues, chiffres compilés), mais Nintendo doit faire mieux sur le front de la GC. Quant à la Xbox, au moment où vous lirez ces lignes, elle aura tenté de prendre un véritable départ au Japon avec le lancement du service Xbox Live. Toutefois, pour réellement attirer l'attention des joueurs, il lui faudra vite être capable de lancer son True Fantasy Live Online, ainsi que d'autres jeux réellement impressionnants.



Drag-On Dragoon



Éditeur : Enix
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Printemps 2003
Sortie en Europe : N.C.

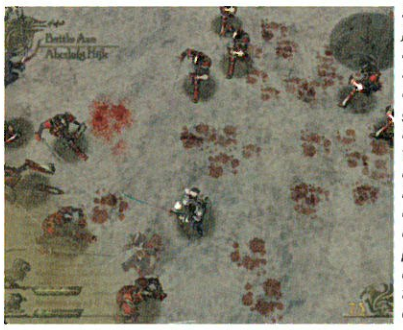
Juste avant la fin de l'année, Enix a fait l'annonce d'un titre fulgurant sur PS2 : appelé Drag-On Dragoon, cet action-RPG totalement original fait d'ores et déjà partie des jeux les plus prometteurs de l'année 2003 !

Drag-On Dragoon sur PS2 : LA révélation du mois au Japon.



Red Dragon mériterait de mourir. Kaim va cependant décider de signer un pacte avec lui afin d'hériter d'une force surnaturelle...

Totalement original, Drag-On Dragoon est une nouvelle superproduction produite par Enix et développée par une boîte nommée Cavia. L'équipe qui s'occupe de la réalisation, Project Dragon Sphere, compte des membres particulièrement brillants. Le producer a participé, entre autres, au développement de Valkyrie Profile sur PSone, tandis que le programmeur principal compte à son actif Ridge Racer Revolution, Rage Racer et R4 Ridge Racer Type 4, trois immenses succès de Namco sur la 32 bits de Sony C.E. Concernant le réalisateur, il nous vient du monde des machines à sous, et a notamment signé l'attraction Fire Bull, que l'on trouve dans le parc à thème Nanjatown de Namco au Japon. Encore plus intéressant, le manager de ce projet a participé à la réalisation des trois premiers Ace Combat. C'est lui qui, aux balbutiements de ce qui allait devenir Drag-On Dragoon, a proposé de réaliser un jeu profitant de son savoir-faire en matière de simulations aériennes, qui mettent en scène non pas un avion mais un être vivant. Tout ceci a finalement débouché sur le concept de départ : un soft présentant un dragon volant dans le ciel et profitant totalement des capacités de la PS2.



Sans aller jusqu'à une mise en scène cinématographique, la caméra virtuelle va chercher une bonne variété d'angles afin de vous présenter l'action de façon dynamique.



Comme tous les chevaliers de cette époque lointaine, notre héros raffole des grillades au feu de dragon !

Le chevalier du ciel

Le héros de Drag-On Dragoon s'appelle Kaim. Âgé de 24 ans et ancien prince d'un minuscule royaume, il a perdu ses parents lors d'une attaque meurtrière menée par les dragons de l'Armée Impériale. Qui plus est, par la suite, sa sœur Furiae s'est vue dans l'obligation de « prendre la fonction de déesse » (sic) et c'est ainsi que, mine de rien, toute la famille de Kaim a disparu. Notre jeune héros a alors fait le choix de signer un pacte avec le dragon rouge Red Dragon, afin d'obtenir une force largement supérieure à la sienne, de devenir un chevalier et de chevaucher... Red Dragon, justement. Mais dans ce pacte, en échange de la force, Kaim a été obligé de sacrifier sa voix, devenant ainsi totalement muet. Très original dans sa conception, Drag-On Dragoon diffère des action-RPG classiques, principalement en raison de l'importance donnée aux passages de vol à dos de dragon. Les scènes de batailles, entièrement en 3D temps réel, se déroulent selon trois modes qui apportent leur point de vue, approches et jouabilité spéci-

fiques. Ainsi trouve-t-on : les modes « combats à terre », « combats en plein ciel » et « combats à basse altitude ». Si vous le voulez bien, on commence cette présentation par les « combats à terre ». Il faut d'abord savoir que votre dragon est plutôt vulnérable face aux attaques venant du sol, notamment aux flèches et aux magies. Il est donc important de prendre le temps de redescendre de temps en temps afin de péter la tronche aux magiciens et autres archers, d'un bon coup de glaive si possible. Précisons d'ailleurs que lorsqu'il élimine ses ennemis à dos de dragon, Kaim ne progresse pas en puissance, et il est donc obligatoire de mener des combats à terre afin de muscler significativement votre héros. On poursuit avec le mode « combats en plein ciel ». Le ciel qui se déploie au-dessus des champs de bataille est particulièrement riche en créatures peu fréquentables (gargouilles, etc.). Pour progresser vers les zones de basse altitude, c'est par ici que vous devrez obligatoirement commencer à faire le ménage. Tout ira bien dès que vous parviendrez à user efficacement de votre Dragon Breath « haleine de feu ». Avec un peu d'entraînement, vous serez vite capable d'enflammer le ciel ! On arrive enfin au mode « combats à basse altitude ». L'un des plaisirs qui s'offriront à vous dans ce mode sera assurément celui d'exploser les milliers d'ennemis qui grouillent sur les champs de bataille grâce à l'immense puissance de votre dragon. C'est également à basse altitude que vous pourrez le plus facilement repérer non seulement les divers « items » (objets) à récupérer, mais également les demi-boss, viles créatures que vous vous devrez de réduire en tas de cendres.

Les trois modes de combat en images

Le mode « combats en plein ciel » vous fait grimper haut dans les cieux infinis. Globalement, ça s'annonce assez proche de Panzer Dragoon. Du pur shoot aérien qui blaste à donf, en somme.



Dans le mode « combats à basse altitude », vous profitez de la puissance du monstre que vous chevauchez pour anéantir les guerriers au sol. Et à vous les bonnes odeurs de poulet rôti !



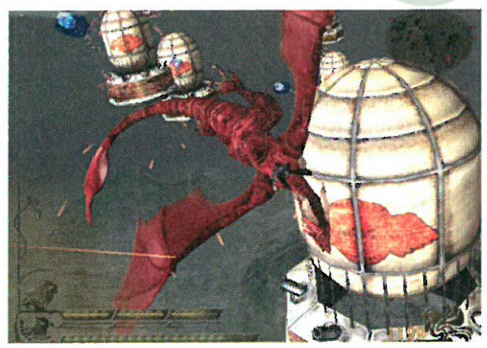
Le mode « combats à terre » devrait offrir des sensations presque équivalentes à celles d'un beat them all en 3D temps réel de type Shin Sangokumusou, par exemple. En bonus, on vous offrira des torrents d'hémoglobine !

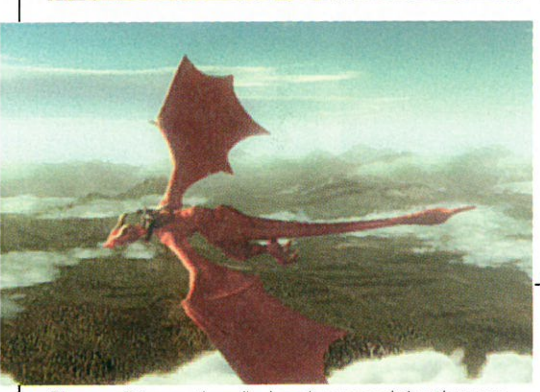




Drag-On Dragoon sur PS2 : LA révélation du mois au Japon







D'une qualité exceptionnelle, les séquences cinématiques en images de synthèse sont l'œuvre de grandes pointures de la discipline. Ainsi, « l'opening » compte-t-il des personnes qui ont participé à la réalisation du gouffre financier FF The Movie. *Pour le reste des cinématiques, on retrouve entre autres le studio de production responsable des cinématiques de la série Bio Hazard.*

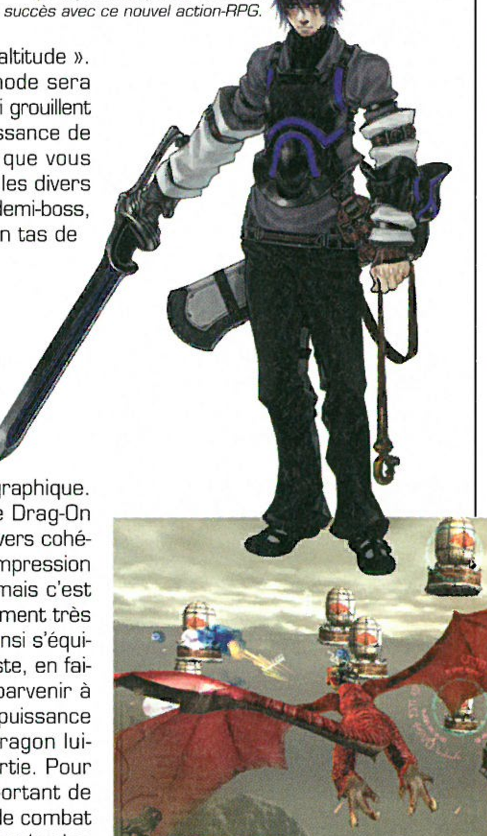
Ma « reus » est une déesse



Dans ce soft, outre le héros Kaim et Red Dragon, de nombreux personnages ont un rôle important à jouer. Parmi eux, on trouve Furiae, la sœur de Kaim, dont le destin a basculé à quatorze ans lorsqu'elle est devenue déesse.

Dragueen dragon ?

Combats à terre, en plein ciel et à basse altitude bénéficient d'une réalisation technique de très haut niveau et, surtout, ne présentent aucune rupture dans la qualité des graphs et de la mise en scène. Bref, les trois modes sont liés naturellement et dégagent une parfaite homogénéité graphique. Enix insiste particulièrement sur ce point fort de Drag-On Dragoon car il permet au jeu de bénéficier d'un univers cohérent et doté d'un style unifié propice à renforcer l'impression de grandeur des niveaux. Car ça n'a l'air de rien mais c'est hyper-confortable. L'aspect RPG est bien sûr également très présent dans ce soft ludo-numérique. Kaim peut ainsi s'équiper de plus de cinquante armes différentes. Du reste, en faisant augmenter son capital d'expérience, il peut parvenir à utiliser des magies, dont on pourra augmenter la puissance tout au long de l'aventure. Qui plus est, votre dragon lui-même évolue et change de forme en cours de partie. Pour réussir la meilleure des progressions, il sera important de bien cerner les différences entre les trois modes de combat et de bien faire constamment progresser votre couple chevalier-dragon.



Kaim, un nouveau héros pour Enix, qui espère remporter un franc succès avec ce nouvel action-RPG.

Final Fantasy Crystal Chronicles

Éditeur : Nintendo
Machine : GameCube
Sortie au Japon : Printemps 2003
Sortie en Europe : N.C.

Le développement de Final Fantasy Crystal Chronicles progresse à merveille dans les locaux de Game Designers Studio et de Square. J'en veux pour preuve les photos que nous vous présentons ce mois-ci. En un mot comme en cent : sublime !

Nintendo peut vraiment se féliciter du retour de Square dans son camp. Entre un merveilleux Shin'yaku Seiken Densetsu sur GBA — lui aussi dans nos pages ce mois-ci — et ce gigantesque Final Fantasy Crystal Chronicles, il est clair que Square ne se moque pas de la firme de Kyoto. Il faut dire que, côté Square, l'heure n'est pas à la plaisanterie : d'une part, on commence à peine à apercevoir le bout du tunnel sur le plan financier, et d'autre part, la fusion avec Enix approche à grands pas. C'est donc un produit de très haute qualité, susceptible de réaliser des ventes phénoménales que Square développe pour Nintendo — ce dernier va se faire un plaisir de commercialiser ce jeu dans le monde entier sous sa prestigieuse étiquette. Mais si l'on met de côté la situation et les ambitions de Square, un succès retentissant de FFCC pourrait surtout faire un bien énorme à la santé de la GameCube (particulièrement au Japon). Alors nous, on croise les doigts pour que tout se passe pour le mieux : en tant que joueurs, on a tout à y gagner !



Les quatre persos des joueurs se reflètent en temps réel sur les superbes eaux d'une rivière... FFCC déchire grave.

Une nouvelle interprétation de FF

Pour son retour sur une console de salon Nintendo, FF adopte une forme nouvelle. Il ne s'agit ni d'une pure suite (à l'heure actuelle, FFXII reste prévu uniquement sur PS2), ni d'un épisode parallèle, mais bien d'une nouvelle interprétation du jeu de rôle qui a fait la gloire de Square. Prévu pour profiter au maximum des capacités de la GC et de ses possibilités de connexion avec la console portable GBA, FFCC peut se jouer seul bien sûr, mais aussi à plusieurs, de 2 à 4 joueurs simultanément. Ceci constitue bien sûr la plus grande particularité de ce soft. Totalement en accord avec la philosophie Nintendo, il devrait se montrer largement moins démonstratif que les volets sortis sur plates-formes Sony C.E. (avec peu, voire pas, de cinématiques, et des invocations à la mise en scène simplifiée) et, au risque d'en choquer certains, plus « jeu vidéo » (et là, nous parlons bien de l'essence du jeu vidéo). Bref, on devrait retrouver une grande partie de « l'esprit Nintendo », lequel est centré sur les aspects jouabilité, intérêt, temps de réponse immédiat et progression passionnante. N'allez surtout pas en déduire que FFCC présentera une mise en scène austère. Les photos que vous pouvez découvrir ce mois-ci suffiront sans doute à vous rassurer : ce jeu jouit d'un design somptueux et de graphismes 3D qui déchirent « gravissimement ».



La liste des monstres compte quelques vieilles connaissances.



Un titre qui fait rêver



On sait enfin à quoi ressemble le logo-titre de ce jeu. Comme vous pouvez le constater, le nom de « Final Fantasy » reste écrit dans la police classique de la série, exactement comme sur PS2 actuellement par exemple. Vient se greffer juste en dessous le sous-titre « Crystal Chronicles », aux formes arrondies et stylisées, et aux « C » majuscules très tapageurs. Sous le mot Chronicles, on trouve la transcription du titre en syllabaire katakana. En arrière-plan, on reconnaît le « l'Arbre de Mirura ». Élégant, brillant, évocateur, ce logo-titre est, mine de rien, une sacrée réussite en matière de design.

Les chroniques du cristal

Le but de votre aventure est d'apporter des gouttes de « Mirura » au Cristal, qui protège les gens des miasmes (émanations auxquelles on attribuait les maladies infectieuses). Tout au long de votre équipée, vous ferez l'expérience d'événements de différentes sortes ainsi que de combats. Seul ou en unissant votre force à celle de vos coéquipiers, vous partirez ainsi chercher de précieuses gouttes de Mirura, que vous ne pourrez recueillir qu'au pied d'un arbre de Mirura. Il vous faudra les garder dans votre Crystal Cage, un récipient que vous conserverez toujours avec vous, et que vous ramènerez dans votre village. Chaque fois que vous poserez votre Crystal Cage au pied d'un arbre de Miral, votre récipient se mettra à briller. Alors, l'arbre réagira à son tour, devenant brusquement lumineux. Au bout d'une de ses feuilles, il vous offrira alors quelques rares gouttes de Miral... Préparez-vous à faire un long, très long voyage.

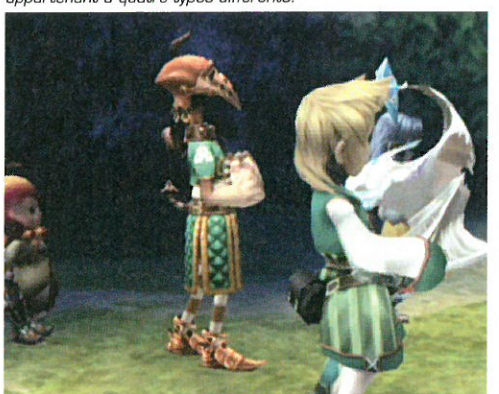
Un printemps cristallin pour la GC

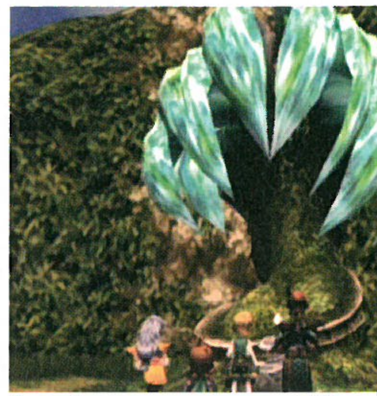
Square et Nintendo semblent avoir réussi à bluffer tout le monde lors de la première présentation de FFCC. En effet, alors que tous, y compris la presse japonaise, croyaient avoir vu un jeu d'action-RPG, il semblerait que ce soft appartienne en fait à un autre genre, situé précisément entre le RPG classique et l'action-RPG façon Zelda. Le système de combat de ce jeu est défini par Nintendo de la façon suivante : « Active Command Battle ».



Un grand RPG aux graphs sublimes, jouable à quatre simultanément sur un même écran et compatible avec une console portable transformée en pad : on n'avait jamais vu ça !

Au début du jeu, vous choisirez votre perso parmi des êtres appartenant à quatre types différents.




Vous voilà avec vos compagnons au pied d'un arbre de Mirura.

Et ça consiste en quoi ce truc, me direz-vous... Eh bien, disons que le joueur déplace librement et en temps réel son perso sur les aires de combat, et en fonction de la situation, doit appuyer sur le bouton adéquat (attaquer, se protéger, etc.). Globalement, on évite d'abord l'attaque de l'ennemi, puis, en adoptant un bon timing, on passe à l'attaque. En somme, ça semble être un système basique, très facile d'accès pour les gamins et les non initiés aux RPG, et parfaitement adapté à une pratique en multijoueur. Deux éléments entretiennent un rôle capital dans le déroulement des phases de combat. D'abord, le récipient Crystal Cage : il permet de purifier une partie de l'écran lorsque celui-ci est envahi par de dangereuses émanations (attention, un pas en dehors de la zone et votre « Life » se met à faire la tronche). Autre élément à retenir : les pierres magiques. Vous les obtenez en éliminant des ennemis. Placez-les sur la tablette qui s'affiche sur l'écran de votre GBA et vous pourrez, selon différentes combinaisons, jouir de tout un ensemble de magies issues de la série FF. Attention cependant : même lorsque vous réaliserez ces manipulations sur l'écran de votre portable, un ennemi pourra très bien se jeter sur vous pour vous balancer un pain. Il faudra donc compter sur vos partenaires de jeu pour vous protéger dans ces moments délicats. Original, graphiquement superbe et, semble-t-il, passionnant seul comme à plusieurs, FFCC s'annonce comme le jeu événement du printemps 2003 sur la GC japonaise.



Pensez à bien récupérer les pierres magiques que laissent vos ennemis vaincus.



Oh la vache ! Qu'est-ce que c'est beau !

Le Thunder (tonnerre) est une des magies les plus classiques de FF.



Préparez-vous à faire un long, très long voyage

Le miracle GBA

Lorsque vous jouerez à plusieurs à FFCC (de 2 à 4 participants), il faudra penser à brancher vos GBA, grâce au câble de connexion GC-GBA. Vos petites consoles se transformeront alors en véritables manettes de jeu, avec lesquelles vous dirigerez vos personnages respectifs sur l'image de la télé. Voui voui, c'est magique. Qui plus est, l'écran LCD de la GBA affichera pour sa part tout un tas d'infos personnelles, ainsi que la carte et la tablette sur laquelle vous devrez disposer vos pierres magiques de manière à déterminer la nature de vos pouvoirs. Dans FFCC, tout est ainsi parfaitement préparé pour que le jeu à plusieurs soit passionnant et très jouable. Square se retrouve donc parfaitement en accord avec la philosophie Nintendo.



Ici, l'écran de votre GBA affiche la tablette sur laquelle on positionne les pierres magiques (de Blizzard, Fire, etc.). Les combinaisons constituent la clé de vos pouvoirs.

La carte, telle qu'elle s'affiche sur l'écran de la portable. On localise bien la position de son propre perso et celles des trois coéquipiers. Votre « Life » ainsi que le « nombre de vos souvenirs » (23 en l'occurrence) apparaissent à droite.

Shin'yaku Seiken Densetsu

Éditeur : Square
Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : Été 2003
Sortie en Europe : N.C.

Le magnifique Seiken Densetsu — Secret of Mana — fait son arrivée sur GBA et, comme on pouvait s'y attendre, jouit de graphismes mignons et charmeurs. Admirez ces premiers screenshots issus d'un des plus talentueux studios de l'art ludo-numérique nippon !

La série Seiken Densetsu — Secret of Mana — fait partie des références de l'action-RPG sur consoles. Shin'yaku Seiken Densetsu se présente comme un titre basé sur le scénario du tout premier volet de la série, Final Fantasy Gaiden Seiken Densetsu, sorti en 1991 sur l'ancestrale Game Boy monochrome. Un très grand titre à l'époque. En somme, le jeu que nous vous présentons ce mois-ci n'est autre que le remake de cette cartouche. Précisons quand même qu'il ne s'agit pas d'une simple et vulgaire adaptation : le système de jeu et la mise en scène ont été complètement refaits, de sorte que l'on a droit à ce que l'on pourrait quasiment appeler un titre totalement nouveau. De plus – et c'est inédit – on pourra choisir entre un héros (un garçon de 17 ans juste et droit) et une héroïne (une jeune fille). Ainsi pourra-t-on savourer l'aventure selon deux points de vue différents !

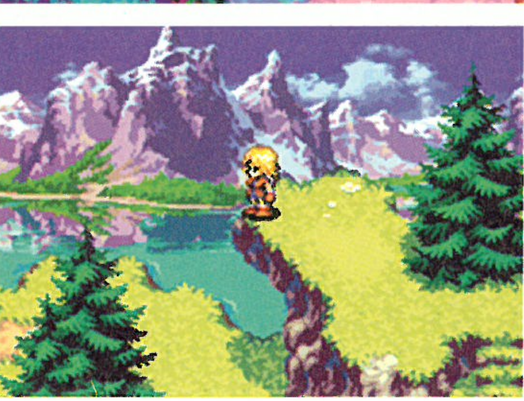


Mais qu'avez-vous donc fait pour vous retrouver ainsi, face à une grosse bête féroce, au milieu de cette arène aux gradins bondés ?



Au pied de l'arbre de Mana

Le challenge qui vous attend s'illustrera par une grande quantité d'« events » à savourer, ainsi qu'un beau nombre d'énigmes passionnantes. Notons que ce jeu intègre un concept d'écoulement des journées (jour, nuit...). Ceci veut dire que tout un ensemble de situations et d'events varient en fonction du moment de la journée, qui avance au rythme de l'horloge virtuelle du soft. On ne peut, par exemple, entrer dans certains bâtiments que la nuit, etc. On observe également une variation dans les events en fonction du perso choisi. Très nombreux et menés en temps réel, les combats s'annoncent tout bonnement excellents. Le héros dispose de différentes armes, mais c'est en particulier d'une épée qu'il se sert. Il affronte ses ennemis à peu près de la même manière que dans le Zelda de la SNES (bientôt disponible sur





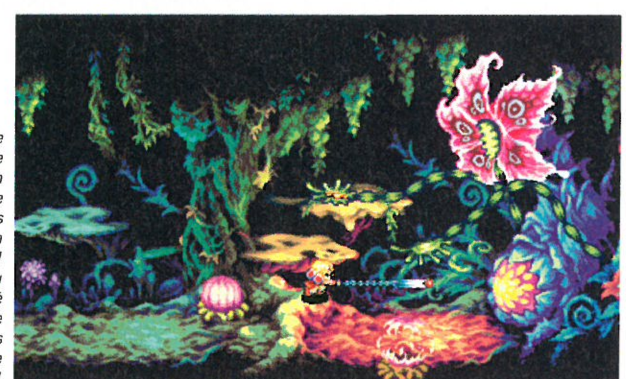
Des graphismes fins, détaillés, un style plein de poésie... Rhhaaa, ça va être trop super bien !



Les persos SD à l'ancienne et l'action hyper-prenante des phases de combat de ce jeu vont faire le bonheur de bien des possesseurs de GBA !

GBA), la référence absolue en matière d'action-RPG en 2D. Sur la version GB de Seiken Densetsu, on pouvait déclencher un coup spécial lorsqu'une jauge particulière se retrouvait complètement pleine, et il devrait en être de même sur cette cartouche GBA. Poursuivons maintenant avec un élément incontournable de cette série : les énormes boss de fin de niveau. Profitant de la puissance d'affichage de la 32 bits de Nintendo, ces féroces adversaires auront un rendu encore plus dynamique et impressionnant qu'avant. Notamment, on sait que l'on aura droit à un combat face à un gigantesque monstre-plante. Il est important de préciser cela car cette scène n'apparaissait pas dans la version originale GB. On peut donc en déduire qu'un ou plusieurs boss inédits seront de la partie !

Sans doute le plus fabuleux action-RPG du second semestre 2003 sur GBA



Ce gigantesque monstre-plante est un boss de fin de niveau qui ne figurait pas dans la version originale sur GB ! Admirez au passage la qualité graphique, le choix des couleurs et la classe de la scène !

Une petite perle pour votre GBA

Les graphismes du jeu original sur GB étaient en monochrome et se révélaient plutôt simplistes. À l'époque, les amateurs de RPG n'avaient pas été déçus car, au regard des capacités de la bécane, le bilan n'était quand même pas si mauvais. Mais tout ça, c'est du passé. Le jeu GBA jouit en effet d'une totale refonte graphique, si réussie que les premiers écrans de jeu se montrent déjà d'un niveau équivalent, voire légèrement supérieur, à ceux de Secret of Mana sur SNES. Certes, la touche mièvre et les couleurs pastel des écrans bidimensionnels de cette cartouche ne plairont sans doute pas à tout le monde, mais les amoureux de ce design si particulier et radicalement nippon seront pour leur part immédiatement séduits. Le « style fantaisie », qui avait fait rêver bien des joueurs autrefois, est présent à tous les niveaux du soft, aussi bien dans les champs de combat que dans les donjons, etc. Les monstres, nombreux et très variés, conservent l'aspect légèrement « kawaii » qui faisait leur charme sur nos vieilles consoles. Côté scènes de combats, les éléments nouveaux sont à la clé et on trouvera notamment de nouvelles armes. Prévu pour l'été prochain au Japon, Shin'yaku Seiken Densetsu n'en est encore qu'à un stade de développement de 40 % environ. Il devrait sans doute s'imposer comme le plus fabuleux action-RPG du second semestre 2003 sur GBA... Non mais attends !

L'œuvre d'une équipe talentueuse

Produit par la 8e division de développement de Square et développé par Brownie Brown — les auteurs du jeu original, qui se sont fait remarquer avec Magical Vacation sur GBA l'année dernière —, ce soft est l'œuvre d'une équipe de créateurs au parcours admirable. Alors, qui sont-ils et qu'ont-ils fait ? Petite présentation !
Producer : Kôichi Ishii. Après s'être occupé du « game design » sur FF, il prend le poste de directeur sur Final Fantasy Gaiden Seiken Densetsu. Même s'il n'était pas tout seul à l'époque, il fait figure de créateur de la série. Par la suite, il a participé à de nombreux jeux, pour en arriver jusqu'à ce tout nouveau volet sur GBA, dont il dirige l'ensemble du développement.
Producer et character designer : Shin'ichi Kameoka. Cet homme a assuré la réalisation du « graphic design » sur des titres comme Seiken Densetsu 2 et Saga Frontier.
Directeur : Takeo Ôjirushi. Responsable du design graphique sur Seiken Densetsu 3, il a participé au développement de nombreux titres par la suite.
Auteur et compositeur des BGM : Kenji Itô. Auteur d'excellentes B.O., il a notamment signé les musiques de FF Gaiden Seiken Densetsu et de la série SaGa.

Un cactus en guest star

Pour ceux qui aiment les cactus, l'info à retenir, mais vraiment uniquement pour ceux qui bavent devant les cactus — j'insiste —, est assurément celle du grand retour du fameux cactus Saboten-kun (en version japonaise) que l'on avait vu débarquer dans Seiken Densetsu Legend of Mana sur PSone. Son apparition dans ce nouveau titre GBA a été annoncée officiellement par Square, mais on ne sait pas encore à quel moment de l'aventure ce sera... Fans de cactus, c'est clair, vous allez tripper grave !



Vous vous rendez dans la demeure d'une fine lame, histoire de taper un brin de causette et de glaner quelques infos intéressantes.



Vous venez d'interpeller ce perso bizarre à la cape mauve... Tout cela risque de finir en échanges de coups d'épée.



Quel que soit le personnage que vous choisirez, les deux héros seront amenés à se rencontrer au cours de l'aventure.

Final Fantasy X-2



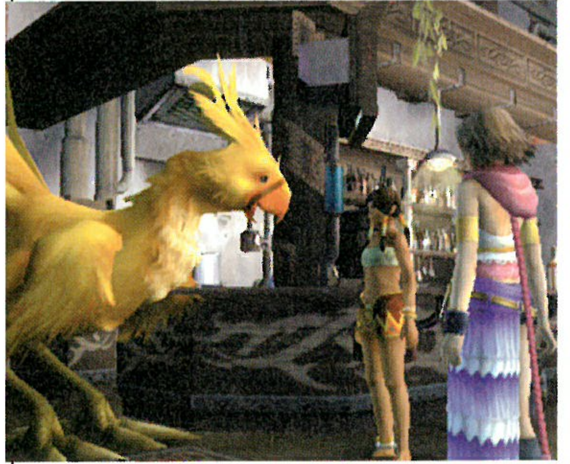
Éditeur : Square
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 13 mars 2003
Sortie en Europe : N.C.

Après Yuna et Rikku, Square a enfin dévoilé la troisième des héroïnes de Final Fantasy X-2. Désormais, on sait tout du trio que le joueur va diriger à travers les niveaux de ce RPG à grand spectacle.

Trois persos à gérer et un système d'ATB légèrement amélioré sont au programme des batailles.



Comme vous le savez, c'est un trio d'héroïnes que le joueur aura le loisir de diriger dans FFX-2. Personnage principal, Yuna sera épaulée par Rikku, dont nous vous dévoilions les premiers éléments visuels le mois dernier, et par une jeune fille de 18 ans répondant au nom de Paine. Contrairement aux deux autres, Paine était absente du FFX original et fait donc ici sa toute première apparition. Créée par Tetsuya Nomura, elle s'illustrera par un look assez spécial : des fringues de « punkette » du dimanche, une grande épée frappée par une tête de mort en guise d'arme principale (la classe...), et des airs d'« effrontée-tête-à-claques ». Globalement, il semble évident que ce perso quand même bien plouc ne plaira pas à tout le monde. Bien qu'il soit un formidable character designer d'envergure internationale, Nomura est un artiste auquel il ne faut pas donner trop de liberté, au risque de se retrouver avec des bizarreries de ce type... Enfin, moi j'dis ça comme ça. Quoi qu'il en soit, dans l'ensemble, le trio de FFX-2 a quand même de l'allure et devrait passionner les foules, particulièrement au Japon, en raison de certaines options de jeu qui vont enflammer les otakus, comme on le verra plus loin.



Les fans de Chocobo peuvent se rassurer, leur bestiole à plumes favorite sera de la partie. Cependant, mis sur la touche en raison de la forte mécanisation du monde, le Chocobo ne sert quasiment plus à rien. Pour rencontrer celui-ci, direction le Hikûtei (navire des airs), sur lequel il est embarqué en tant que passager.



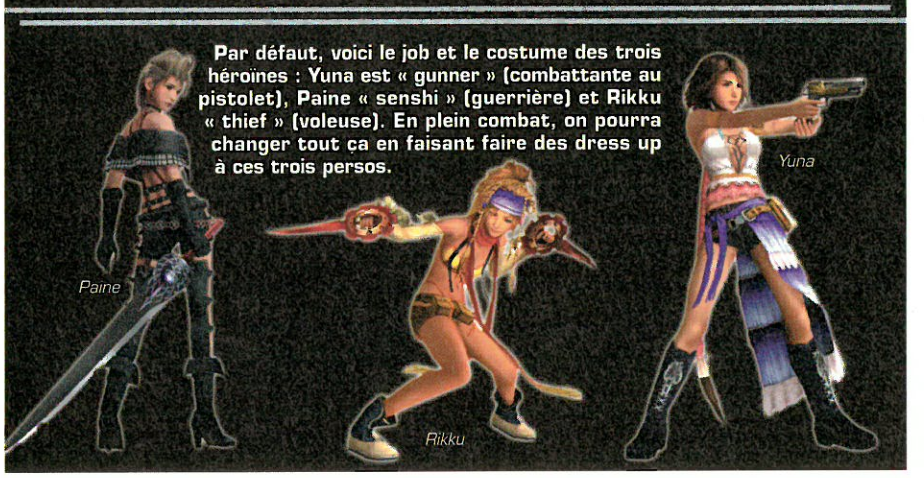


Drôles de dames

Totalement refaites par rapport à celles du FFX original, les scènes de combat s'illustrent principalement par deux systèmes : le « dress up » et l'« ATB ». Dans FFX, on combattait en opérant différents changements de membres au sein de l'équipe. Ici, pas de changement possible, on doit se farcir l'équipe formée par les trois héroïnes du début à la fin. En revanche, on peut changer le « job » (combattante au pistolet, à l'épée, voleuse...) et donc les aptitudes de chaque perso en plein combat. Tout ceci est prétexte à de superbes scènes de transformation, ponctuées par un changement de tenue vestimentaire des persos. C'est ça, le « dress up ». Pas de doute possible, les gros otakus de base vont accrocher grave sur ce système, au point d'en rêver la nuit. Quant au système d'ATB, il s'agit bien sûr de l'Active Time Battle, qui fait son grand retour, pour le bonheur de tous, et qui bénéficie de quelques améliorations relatives au tempo des batailles, en reprenant des éléments propres au Counter Time Battle de FFX. Graphiquement parlant, les scènes de combat s'annoncent d'une beauté ahurissante.



Les trois héroïnes en version « default »



Par défaut, voici le job et le costume des trois héroïnes : Yuna est « gunner » (combattante au pistolet), Paine « senshi » (guerrière) et Rikku « thief » (voleuse). En plein combat, on pourra changer tout ça en faisant faire des dress up à ces trois persos.



HRONOPOST 24 Heures !
IMPORT DIRECT JAPON / USA
Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30
Commandez par Internet
www.gamestation.fr
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!
Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page
NEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)
Revendeurs Contactez-nous au : 01 44 52 85 80
GAME STATION
LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...
UN STOCK MONSTRUEUX SUR www.gamestation.f
XBOX "News"
INCROYABLE !
Ecran LCD portatif miniature !
Directement intégré à une manette !!
DISPONIBLE !
De nombreux autres titres sont attendus sur
XBOX et de splendides promotions également !
Alors n'hésitez pas à nous contacter !!!!
Du côté de la PS2
Lupin 3
Unlimited Saga
Tales Of Destiny 2
Xenosaga
Vous recherchez un vieux titre ? Appelez-nous !
Jet De Go! 2
Moto GP 3
Dynasty Warriors 3
Shin Megami Tensei 3
Appelez-nous et précommandez vos jeux !
Star Ocean 3
Devil May Cry 2
Venus & Braves
Venus & Braves
PERIPHERIQU
VGA BOX PS1
Jouez avec une
meilleure résol
votre moniteur
Accepte les sign
NTSC & PAL
Nombreuses fo
disponibles !
HIP SCREEN PA
Jouez en LINK
avec vos amis
sans avoir de
téléviseurs !
159,9
ACCESSOIRES
ble Link PS2 15,00 Eur
A Box PSONE/PS2 76,00 Eur
écommande JOYTECH PS2 15,00 Eur
écommande Officielle PS2 30,00 Eur
al Shock 2 Officielle PS2 30,00 Eur
rte Mémoire 2 Officielle PS2 45,60 Eur
artes Mémoires SONY Off. PS2 57,10 Eur
ésentoir Vertical/Horizontal PS2 09,99 Eur
ble S-Vidéo PS2 22,80 Eur
ltitap Officiel PS2 53,00 Eur
ltitap Non officiel PS2 38,00 Eur
REME PAD PS2 22,80 Eur
mory Card officielle PS ONE PSX 15,00 Eur
mory Card couleur PSX 09,00 Eur
al Shock officielle PS ONE PSX 30,00 Eur
al Shock Controller couleur PSX 19,70 Eur
e Peritel + fiches RCA + adapt GUNCON PSX 07,50 Eur
tion Replay CD version PSX 22,70 Eur
rte Mémoire Officielle XBOX 29,99 Eur
écommande Officielle XBOX 29,99 Eur
nette "S" Officielle XBOX 39,99 Eur
ble Link Officiel XBOX 37,99 Eur
ble S-Vidéo XBOX 30,35 Eur
ble Peritel XBOX 22,99 Eur
REGLEMENT
Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
Mandat-lettre
Contre remboursement
(à partir de la 2ème commande)
Chèque
Signature :
BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
Retrouvez nous sur le net !!
www.gamestation.fr
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tel :
TITRES
CONSOLES
QTÉ
PRIX
Colissimo jeux 05,00 euros
Chronopost jeux 09,50 euros
Frais de port jeux et accessoires : 05/9,50 Euros Colissimo/Chronopost
TOTAL

Si tout se passe bien, Devil May Cry 2, la nouvelle superproduction de Capcom, s'exposera dans les pages Zoom du prochain numéro de votre canard préféré. Vous saurez alors ce que vaut cette suite tant attendue. Rappelons que, à quelques personnes près, l'équipe de développement n'a rien à voir avec celle d'Hideki Kamiya, qui avait réalisé le premier volet. Du reste, le producteur de DMC2, Tsuyoshi Tanaka, signe ici sa toute première création. Quant au réalisateur, Hideaki Itsuno, il a récemment participé au développement du jeu de course Auto Modellista sur PS2. La bande à Kamiya s'est contentée de donner quelques conseils et a laissé l'équipe de Tanaka bosser librement. Cependant, fans du premier volet, rassurez-vous, tout l'esprit de ce soft cultissime semble avoir été conservé.

Diaboliquement grand !

L'action se déroule sur une île appelée Dumâli — en version japonaise — et met en scène le célébrissime Dante, ainsi qu'une héroïne, la mystérieuse Lucia qui, elle aussi, peut se transformer en créature démoniaque. Encore plus riche et vaste que le premier volet, DMC2 tient sur 2 DVD-Rom ! La première galette ludo-numérique (ou numérico-ludique) permet d'incarner Dante, tandis que l'autre propose de savourer l'aventure en jouant avec Lucia. Évidemment, chacun de ces deux persos jouables dispose de ses techniques et armes particulières. Du reste, le déroulement de l'histoire est ponctué de scènes — les events — qui varient en fonction de votre perso et, globalement, la progression est différente. Au cours de l'aventure qu'offre ce beat them all « stylish », vous allez traverser moult décors : la ville basse et ses maisons anciennes, des cavernes, des ruines, l'intérieur d'une gare, la ville haute et ses immeubles modernes et autres gratte-ciel, etc. Bref, vous ferez l'expérience d'une grande variété d'environnements de jeu et de situations, tout en balançant des rafales de pruneaux et de grands coups d'épée. La qualité de vos combos sera jugée par l'ordinateur, au moyen des cinq mentions suivantes (de la plus mauvaise à la meilleure) : Don't Worry, Come on ! Bingo ! Are you ready ? Show Time ! Attention, le nombre d'orbes rouges que vous pourrez récupérer en pulvérisant vos ennemis dépendra de votre mention. En somme, va falloir « comboïser » grave. Un jeu classieux, grandiose, et vraisemblablement incontournable.

Dante peut, outre de splendides roulades, réaliser des double sauts et, comme à son habitude, se transformer en démon, ce qui l'autorise cette fois à planer dans les airs.





Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 30 janvier 2003
Sortie en Europe : N.C.

On arrive déjà à la dernière petite preview de Devil May Cry 2 avant la sortie de la bête au Japon et, dès le mois prochain, notre test en import... Cette fois, c'est du sérieux !

Devil May Cry 2

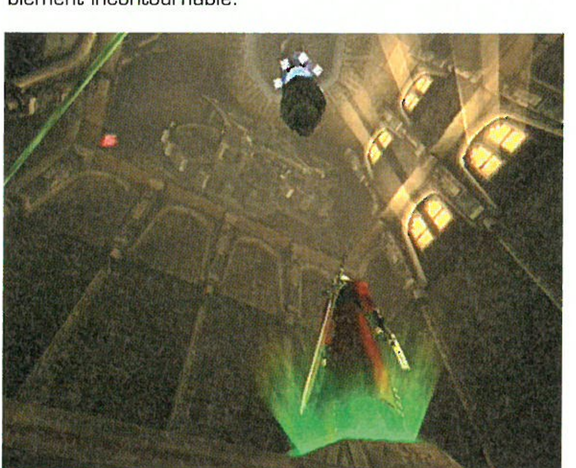


Lucia dispose de coups ravageurs et peut s'équiper d'armes particulières comme les deux épées Klyamoor ou le Bow Gun, qui ne s'utilisent que dans les scènes sous-marines.

Méfiance...



Alius, l'homme au col en fourrure et au gros cigare, est le CEO de la grande entreprise Uloboros, qui a fichu la pagaille sur toute l'île. Également connu pour son immense savoir en matière de magies anciennes et de forces occultes, il nourrit de ténébreux desseins. Inutile de préciser qu'il ne figure pas sur la liste des meilleurs amis de Dante...



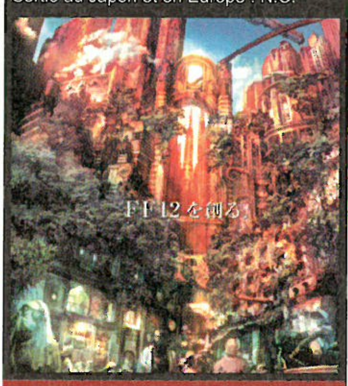
De petites plates-formes lumineuses vous permettent de refaire le plein d'énergie démoniaque.

en bref



FFXII : LE TOUT PREMIER VISUEL !

Préparez vite vos CV, vos créations, projets de jeux et vos lettres de motivation les amis, car Square est en train de recruter du staff supplémentaire avant d'entrer pleinement dans la réalisation de FFXII : « event planners », designers de décors et designers de map en 3D sont ainsi invités à rejoindre l'équipe talentueuse de Matsuno (FFT, Vagrant Story). Bon, pour vos CV et autres machins, je blague, mais il n'empêche que l'annonce de ce recrutement a bien été faite officiellement dans l'hebdo japonais *Famitsu* daté du 10-17 janvier, au moyen d'une double page hautement intéressante. En effet, toute la page gauche était occupée par une illustration issue tout droit de FFXII et portant la mention « FF12 wo tukuru », lit. « Créer FF12 », à l'infinitif siouplaît. Notez bien que, sans doute pour éviter la confusion avec FFX-2, dont tout le monde parle en ce moment, Square a préféré utiliser des chiffres « rebeuh ». Alors voilà, on vous la montre à notre tour cette illustration, qui présente une scène de rue dans un quartier de type ville basse, dominé par les immenses immeubles de la ville haute qui, en arrière-plan, montent haut dans le ciel. Voilà qui rappelle Devil May Cry 2 de Capcom, sauf qu'ici, l'ambiance est radicalement futuriste, de type S.F. On pourrait s'étendre sur des pages à vous commenter cette image et à émettre des centaines d'hypothèses quant à « ce qu'il y aura dans FFXII ». Nous n'en ferons rien et vous laisserons le faire à notre place. On vous reparlera de ce titre dès qu'on aura de nouvelles infos.
Sortie au Japon et en Europe : N.C.



ULTIMES RÉGLAGES POUR NOBUNAGA

Fin décembre, Koei nous a fait parvenir la « bêta version » de son grand jeu de rôle en ligne Nobunaga no Yabô Online sur PS2. Notre première impression est plutôt mitigée : manque d'explications, batailles légèrement stressantes menées sur un écran différent de la partie exploration. Mais bon, ça va encore un peu progresser d'ici à la mi-mars, période de lancement du produit définitif au pays du Soleil Levant. Quant à nos confrères japonais, globalement, ils le trouvent largement en dessous de FFXI, qui ne vole pourtant pas bien haut... Sortie Europe : N.C.



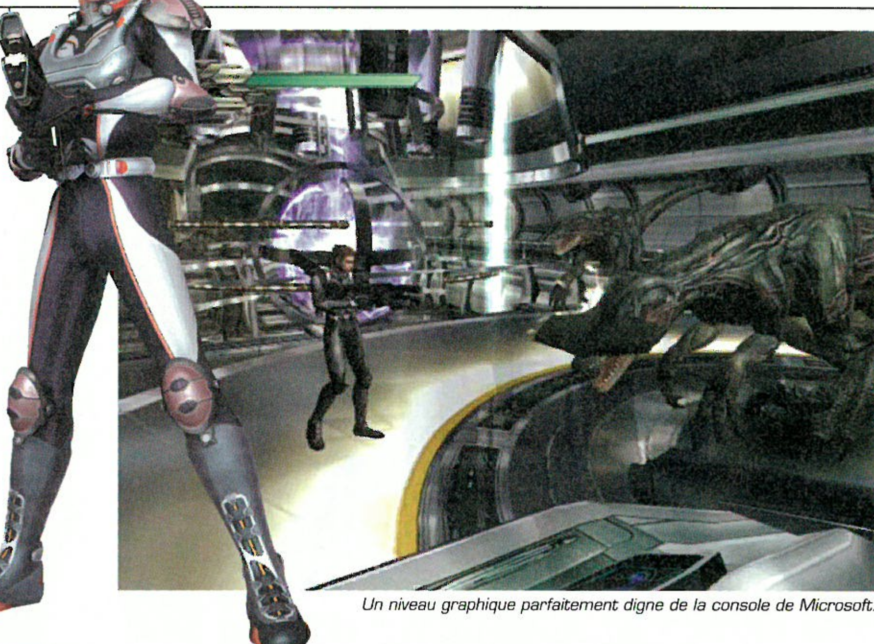
bigben interactive

EVEILLEZ VOS SENS ...





Avec Dino Crisis 3, Capcom offre à la Xbox le tout nouveau volet d'une de ses grosses séries à succès. Pour l'occasion, l'éditeur japonais s'est permis moult changements, à commencer par l'univers de jeu puisque l'aventure se déroule cette fois dans l'espace...



Un niveau graphique parfaitement digne de la console de Microsoft.

Dino Crisis 3



Éditeur : Capcom
Machine : Xbox
Sortie au Japon : Printemps 2003
Sortie en Europe : N.C.

Après deux volets sur PSone, la série Dino Crisis de Capcom se poursuit sur Xbox à travers un troisième épisode totalement original, dont voici les toutes premières photos. Cette fois, on change complètement de décor puisque l'on part tout droit là-haut, là-haut, très loin dans l'espace. Grâce à la surpuissance de la Xbox, les dinos et autres bestioles qui s'opposent à vous bénéficient d'une réalisation d'autant plus impressionnante que les développeurs ont fait en sorte que leur comportement paraisse encore plus féroce et inquiétant qu'avant.

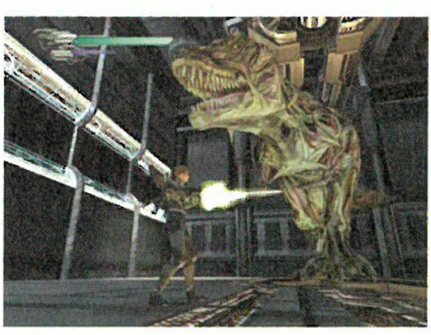
Des T-Rex dans l'espace !

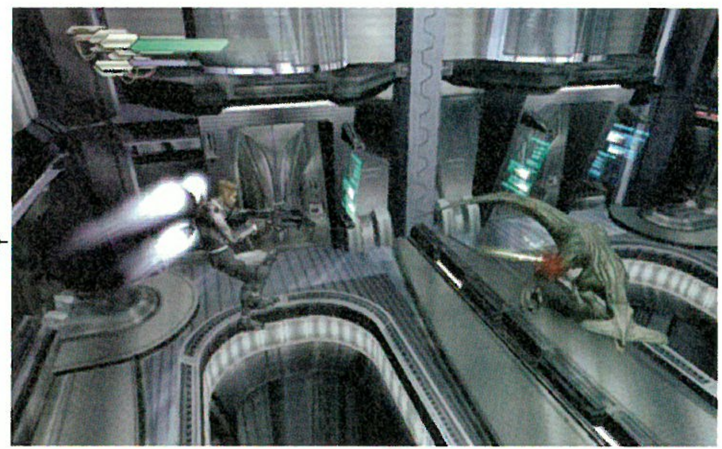
L'action se déroule en l'an 2548. Mystérieusement disparu trois siècles auparavant, l'Ozmandias, énorme vaisseau spatial voyageant perpétuellement à travers la galaxie avec à son bord une population nomade, vient de réapparaître brusquement. Le gouvernement (Capcom ne nous précise pas lequel, mais bon...) demande aussitôt qu'une enquête soit menée. La mission est confiée à l'escouade spéciale S.O.A.R. Ses objectifs sont les suivants : entrer dans le vaisseau, sauver les passagers et, enfin, comprendre ce qui s'est passé à bord. Plusieurs membres de S.O.A.R. parviennent à pénétrer à bord de l'Ozmandias. Le spectacle qu'ils découvrent n'a rien à voir avec ce qu'ils imaginaient. En effet, ils se retrouvent face à d'étranges et énormes bestioles préhistoriques star féroces et radicalement carnivores. C'est dans ces conditions que débute l'enquête à bord de l'immense vaisseau en perdition.



Certaines bestioles jurassiques vous attaqueront en bande.







Tout l'espace 3D est à vous, grâce au Booster Unit qui se trouve dans votre dos.

Les trois mots-clés du troisième volet

Selon Capcom, le développement de ce titre est mené autour de trois mots-clés, qui représentent autant de promesses de sensations fortes. Le premier d'entre eux est « l'impression de grandeur ». Alors que le concept d'univers clos est généralement synonyme de sensation d'étroitesse, ici, les développeurs ont choisi d'exprimer la grandeur et l'espace à travers une immense station spatiale entièrement close mais pourvue de nombreuses salles vastes et aux plafonds extrêmement hauts, capables de contenir de gigantesques dinosaures ! Autre mot-clé, la « sensation de rigidité ». Tous les décors du vaisseau sont uniquement constitués de métaux, lesquels sont de différents types, parfois brillants mais très souvent froids et sinistres. Dans cet univers solide, artificiel et futuriste, l'apparition des dinosaures devrait se révéler encore plus impressionnante et choquante que dans les précédents volets. D'après Capcom, en décalage total avec les décors dans lesquels ils sont plongés, vos ennemis se montreront ainsi plus angoissants que jamais ! Enfin, dernier mot-clé, la « sensation de

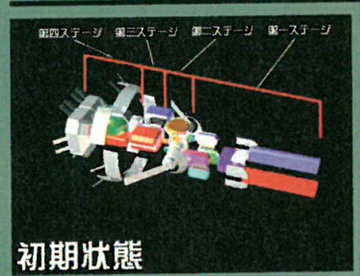
Voici un passage aux teintes très « xboxiennes ».



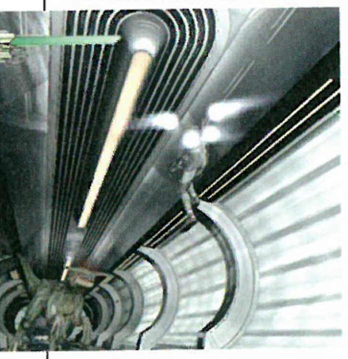
De gros efforts ont été faits de manière à ce que les capacités de la Xbox soient bien exploitées

vitesse ». Avec dans son dos un accessoire appelé « Booster Unit », Patrick, le héros, est capable de flotter et de se déplacer rapidement dans les airs, tel un moustique tournant et virevoltant autour des dinosaures. Comme son nom le suggère, cet accessoire vient fortement booster l'action, ce qui l'enrichit d'un côté « vitesse » que les autres Dino Crisis n'avaient pas. Pour finir, à ces trois mots-clés vient évidemment s'ajouter l'aspect « angoisse et panique » propre à cette série dans son ensemble. En somme, ce volet produit par Shinji Mikami — le père de DC, également connu comme le créateur de biohazard — s'annonce particulièrement riche en sensations !

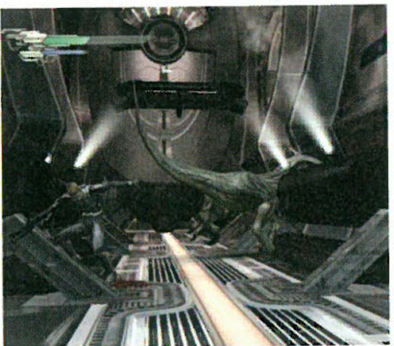
Dans les couloirs de l'Ozmandias



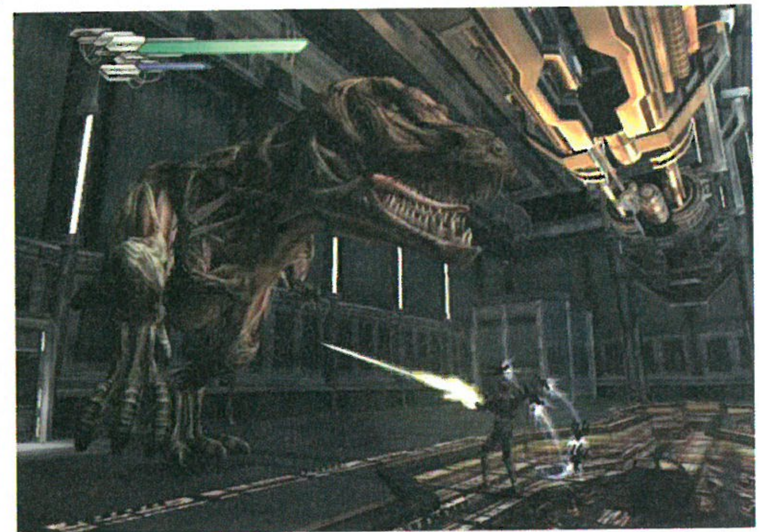
L'Ozmandias, immense vaisseau spatial à bord duquel se déroule ce jeu, fait une dizaine de kilomètres de long. Transporteur de populations nomades, il comprend, outre des espaces habitables pour les êtres humains, de très nombreuses salles et installations. L'ensemble du vaisseau se compose de quatre grandes parties ou stages. Chacun de ces stages présente plusieurs zones à explorer, dont la composition évolue en cours de partie. En somme, en fonction de certaines conditions (encore inconnues), les stages proposeront des passages qui se transformeront progressivement, et le jeu pourra ainsi être traversé de plusieurs façons.



Préparez-vous à avaler des kilomètres de couloirs !



Vous venez de tremper votre pied gauche dans une belle flaque de sang.

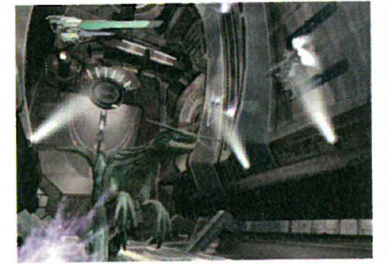


Un conseil : ne vous laissez jamais impressionner par la taille de vos ennemis.

Patrick : portrait d'un bouffeur de dinos



Le héros de ce nouveau volet s'appelle Patrick. Ce type de 25 ans, 1m83 et 72 kg appartient à l'escouade spéciale S.O.A.R., un groupe de soldats d'élite. Patrick est entré dans le S.O.A.R. avec en rêve de faire revenir lui-même, à la force de ses petits bras musclés, la paix dans le monde... On a donc là un jeune homme fort mais quelque peu naïf. Il n'empêche que ses excellents réflexes et surtout son efficacité dans l'élimination de cibles en mouvement en font un soldat particulièrement balèze. Ce n'est donc pas pour rien qu'il dispose du tout nouveau « Booster Unit », lequel lui permet de mener des combats tout en se déplaçant rapidement. C'est avec ce perso agile et motivé que vous allez partir faire de belles grillades de dinos à la provençale dans les vastes salles de l'Ozmandias.





Bourrino Crisis ?

Outre les quelques photos d'écran que nous vous dévoilons ici, nous avons eu accès à une première vidéo de présentation du jeu. Graphiquement parlant, ça n'a pas l'air moisi. On sent bien que de gros efforts ont été faits de manière à ce que les capacités de la Xbox soient bien exploitées. L'animation n'est pas mal non plus, aussi bien pour le héros que pour les ennemis. Toute l'action est dévoilée en 3D temps réel, mais la caméra suit subtilement ce qui se passe selon des « rails virtuels », ce qui permet d'obtenir des angles très impressionnants tout en gardant un grand confort de jeu. Avec un héros réussi, des créatures préhistoriques mortellement « jurassic-parkiennes », d'excellents décors métalliques aux mille reflets et tout un ensemble d'effets spéciaux bien balancés, ça s'annonce vraiment très bien et on a hâte de voir débarquer le produit fini, chose qui devrait avoir lieu au cours du printemps prochain. Par rapport aux précédents opus, DC3 devrait s'illustrer par une dose d'action encore plus forte et un rythme plus soutenu. Bien sûr, ceci est principalement lié à la présence du Booster Unit. On pourra ainsi s'amuser à traverser les décors très rapidement, tourner autour des adversaires sans jamais toucher le sol, tout en blastant gravement, etc. Voui voui, ça s'annonce très dynamique et, il faut le dire, assez férocement bourrin. Pour peu que la maniabilité se montre souple et instinctive, on devrait donc découvrir un jeu d'action/aventure bien puissant. Plus original qu'un Genma Onimusha — copie hardcore du hit de la PS2 —, plus accessible qu'un Tekki — un beau joujou plutôt coûteux —, Dino Crisis 3 s'annonce sans doute comme le plus « grand public » des jeux de Capcom sur Xbox, même si son côté « action renforcée » prouve que les gamers restent la cible n°1. Un titre dont le stade de développement est évalué à 40 %.

Chez Koei, on a soigneusement évité de prendre des congés de fin d'année afin de bosser d'arrache-pied sur le nouveau Shin Sangokumusou, et de l'achever à la vitesse de la lumière. Résultat, le troisième volet de la série devrait être dispo dans les game shops nippons dès le 27 février prochain ! Pour ceux qui ne seraient pas au courant, cette série de beat them all en 3D temps réel connaît un succès phénoménal au pays du Soleil Levant, au point de ridiculiser Metal Gear Solid 2 — pour ne citer que lui — en termes de ventes. La recette de ce succès miraculeux, la voici : un excellent character design, un moteur 3D star musclé capable de gérer des centaines d'énormes guerriers en temps réel, une action de type arcade teintée de pseudo-stratégie, et enfin une intrigue historico-hystérique capable d'hypnotiser une grande partie des joueurs nippons. Rien à voir avec la furtivité du vieux Snake. Comme d'hab, c'est le studio Omega Force qui, sous la baguette de Takazumi Tomoike — producer chez Koei —, se charge du développement.



Comme dans les précédents volets, des persos énormes vont envahir votre écran.



Éditeur : Koei
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 27 février 2003
Sortie en Europe : N.C.

Shin Sangokumusou 3

Un nouveau méga-hit pour Koei ?

Ce volet propose trois nouveaux persos jouables, chacun d'entre eux étant issu des trois royaumes en guerre : Shuu Tai, Sou Jin et la belle Getsu Ei. Si aucune révolution ne semble au programme, on peut en revanche constater que de nombreuses améliorations ont été prévues : un mode Musou réorganisé, 50 stages répartis sur 17 zones, un scénario deux fois plus grand que dans le précédent volet, des généraux totalement remodélisés et aux tenues encore plus somptueuses, un éditeur de généraux (pour créer son propre héros ou sa propre héroïne), de nouvelles actions, tout un ensemble d'ajouts (notamment dans le domaine des modes de jeu), et enfin une cinématique d'ouverture encore plus éblouissante. Voilà en gros ce que l'on trouvera dans ce troisième volet qui, malgré des décors encore un peu vides, devrait se révéler sensiblement plus fort que le précédent au niveau des graphismes et animations 3D. Il y a fort à parier que les Japonais possesseurs de PS2 se rueront sur ce titre dès sa sortie.

Génialissime pour certains joueurs, inintéressante pour d'autres, la série de jeux d'action Shin Sangokumusou est en tout cas soutenue par plus d'un million de joueurs au Japon et par notre Greg national. Ce troisième volet saura-t-il enfin mettre tout le monde d'accord ?



Des coups surpuissants vous permettent de faire le grand ménage.

Le nouveau mode Musou devrait nous réserver quelques bonnes surprises.

en bref



LINK, NOUVELLE STAR DE SOUL CALIBUR II

Au moment où vous lirez ces lignes, Namco aura tenu, au Japon, une conférence de presse dans laquelle les trois versions consoles (PS2, GC et Xbox) de Soul Calibur II auront été présentées. Chacune des trois versions proposera la même liste de persos, à laquelle viendra s'ajouter un personnage particulier, qui variera en fonction de la bécane concernée. Ainsi, sur Xbox, on retrouvera Spawn. Mais surtout, sur la version GC, on aura l'immense bonheur de pouvoir jouer avec Link, le Link adulte de la version N64 de Zelda, qui bénéficiera au passage de quelques améliorations, juste histoire de se mettre au niveau de la qualité des graphs et anims 3D des autres combattants de SCII. Quant à la version PS2, en tant que perso particulier, elle



vous proposera de jouer avec... non allez, on va garder le suspense jusqu'au mois prochain. Alors rendez-vous dans Joypad dans un mois pour tout savoir sur les versions consoles de Soul Calibur II de Namco — à moins que l'éditeur nippon ne nous annule la conférence à la dernière minute, c'est sûr, on vous dévoilera tout sur cette future référence de la baston tridimensionnelle.
Sortie Japon : courant 2003.
Sortie Europe : 2003

ONIMUSHA TACTICS : ENFIN DU NOUVEAU



Onimusha Tactics sur GBA constituait, à mon sens, la meilleure surprise du TGS de septembre dernier. J'avais été enthousiasmé par cette transformation d'un beat them all culte en un jeu de simulation-RPG à la FF Tactics. Cependant, après le TGS, OT a mystérieusement disparu. Le département com de chez Capcom s'est enfin décidé à reparler de cette cartouche tout récemment : on sait maintenant que sa sortie au Japon est prévue pour le courant du printemps. Achevé à environ 70 %, ce programme en 3D isométrique et aux graphs mignonnets reste décidément prometteur.



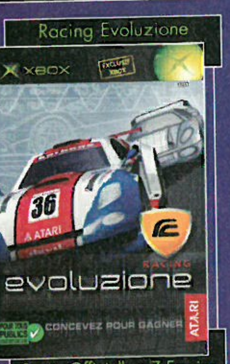
LE SPECIALIST
DU JEU VIDEO
NEUF & OCCASION



PlayStation 2

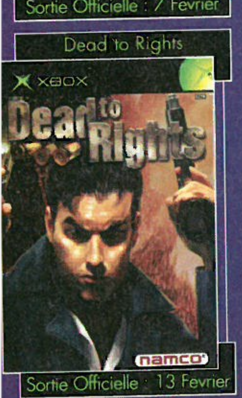
NINTENDO GAMECUBE

Racing Evoluzione



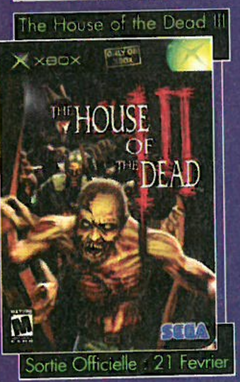
Sortie Officielle : 7 Fevrier

Dead to Rights



Sortie Officielle : 13 Fevrier

The House of the Dead III



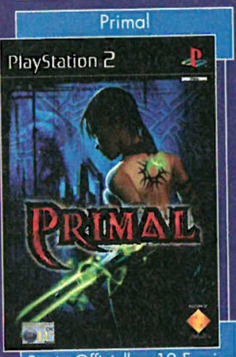
Sortie Officielle : 21 Fevrier

Les Sims



Sortie Officielle : 30 Janvier

Primal



Sortie Officielle : 12 Fevrier

Tomb Raider L'Ange des Ténèbres



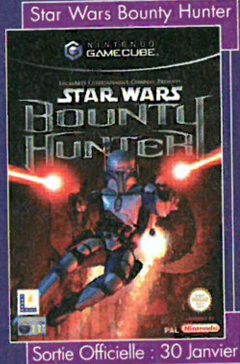
Sortie Officielle : Mars

Resident Evil 0



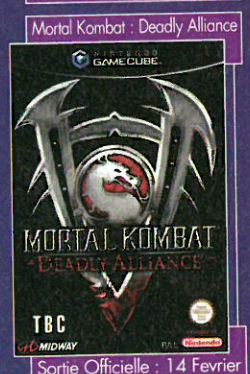
Sortie Officielle : 6 Mars

Star Wars Bounty Hunter



Sortie Officielle : 30 Janvier

Mortal Kombat : Deadly Alliance



Sortie Officielle : 14 Fevrier

OCCASION
ECHANGEZ
REVENDEZ

ECONOMISEZ EN ÉCHANGEAN OU REVENDANT VOS JEUX O CONSOLES, XBOX, GAMECUBI PLAYSTATION 2, PLAYSTATION GAME BOY ADVANCE, PC CD-ROM ET DV CONTRE UN PRODUIT AU CHOI

*Sous réserve du bon état du jeu ou du DVD et de son emballage d'origine. Certains titres peuvent être refusés. Voir modalités en magasin.

Toutes les dates de sorties annoncées le sont à titre indicatif, nous ne saurions être tenus pour resp dans le cas où un fabriquant annulerait purement et simplement ou retarderait un titre qu'il avait a

SG PARIS/REGION PARISIENNE

ARIS/ST LAZARE (9ème) 6, rue d'Amsterdam
ARIS/JUSSIEU (5ème) 46, rue des Fossés St Bernard
ARIS/ST MICHEL (6ème) 56, boulevard St Michel
ARIS/VICTOR HUGO (16ème) 137, av. Victor Hugo
ARIS/VAUGIRARD (15ème) 365, rue de Vaugirard
ARRE SENART (77) C.Ccial Carré Sénart - Lieusaint
HELLES (77) C.Ccial Chelles 2
RGEVAL (78) C.Ccial Art de Vivre - Niv.1
LAISIR (78) C.Ccial Grand Plaisir Sablons
ELIZY (78) 37, avenue de l'Europe (face C.Ccial Velizy 2)
ERSAILLES (78) 16, rue de la Paroisse
ORBEIL/VILLABE (91) C.Ccial Villabe A6
NTONY (92) 25, av. de la Division Leclerc N.20
OULOGNE (92) 60, av. du Général Leclerc N.10
A DEFENSE (92) C.Ccial Les Quatre Temps - Niv. 2
ULNAY S/BOIS (93) C.Ccial Parinor - Niv. 1
ONTREUIL S/BOIS (93) C.Ccial La Grande Porte
ANTIN (93) 63, avenue Jean Lolive - N. 3
T DENIS (93) C.Ccial St Denis Basilique
RANCY (93) C.Ccial Drancy Avenir
HENNEVIERES (94) C.Ccial Pince-Vent N4
RETEIL VILLAGE (94) 5, rue du Général Leclerc
RETEIL SOLEIL (94) C.Ccial Créteil Soleil
KREMLIN BICETRE (94) 30 bis, av. de Fontainebleau
FONTENAY S/BOIS (94) C.Ccial Val de Fontenay
ARGENTEUIL (95) C.Ccial Côté Seine
CERGY PONTOISE (95) C.Ccial Cergy 3 Fontaines
GONESSE (95) C.Ccial Usine Center - ZAC Paris Nord 2
L'ISLE ADAM (95) C.Ccial Grand Val
SAINT BRICE (95) C.Ccial Carrefour - 50 av. Robert Schuman
SANNOIS (95) C.Ccial Carrefour



PROVINCE

MARSEILLE (13) C.Ccial Grand Littoral
HEROUVILLE ST CLAIR (14) C.Ccial St-Clair
DIJON (21) C.Ccial Géant Chénove
DIJON (21) C.Ccial Carrefour La Toison d'Or
VALENCE (26) C.Ccial Valence 2 - Quartier du Plan
EVREUX (27) 18, rue de la Harpe
TOULOUSE (31) 14, rue Temponières
BORDEAUX (33) 61, rue Porte Dijeaux
BORDEAUX (33) C.Ccial Rive Droite - Lormont
RENNES (35) 20, rue du Maréchal Joffre
REIMS (51) 44, rue de Talleyrand
DOUAI/FLERS (59) C.Ccial Carrefour Douai-Flers N.43
LILLE (59) C.Ccial Euralille
LOUVROIL (59) C.Ccial Auchan Louvroil
COMPIEGNE (60) 37,39 cours Guynemer
LYON (69) 5, rue Victor Hugo
ST GENIS LAVAL (69) C.Ccial St Genis 2
LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaulle
LE MANS (72) C.Ccial Carrefour Centre Sud
ALBERTVILLE (73) C.Ccial Géant Casino
AMIENS consoles (80) 19, rue des Jacobins
AMIENS PC (80) 1, rue Lamarck
AVIGNON (84) C.Ccial Cap Sud - Route de Marseill
POITIERS (86) 12, rue Gaston Hulin
LIMOGES (87) C.Ccial St Martial - Avenue Garibaldi

Réservez vos jeux

- *dans votre Score-Games*
- *par téléphone :* 01 46 735 720
- *sur notre site :* scoregames.com

VENTE PAR CORRESPONDANC


www.scoregames.com

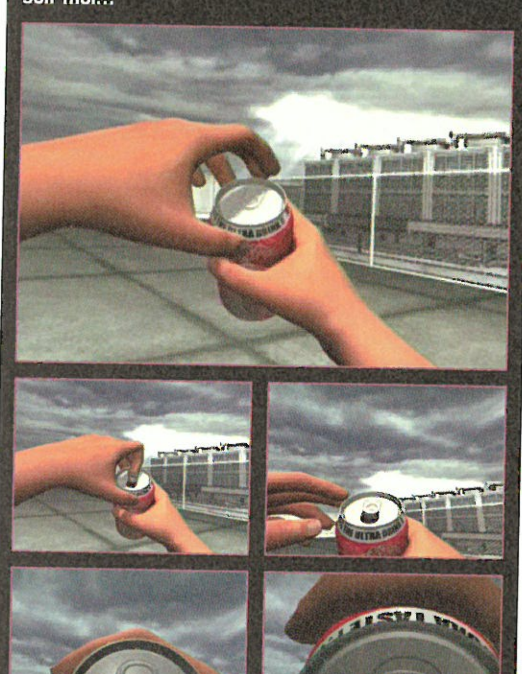

01 46 735 720

Break Down

Doté d'un contenu violent et adulte, techniquement ambitieux et développé sur la console de Microsoft, Break Down fait partie des titres de grande envergure de Namco pour 2003. Il est clair que l'éditeur nippon espère un succès de ce jeu sur les marchés d'Amérique du Nord et d'Europe pour rentabiliser les frais de réalisation. Ce n'est pas au Japon, où moins de 400 000 Xbox ont été vendues et où aucun soft n'a encore atteint la barre des 200 000 unités écoulées, que ce titre va faire péter les scores. Jeu d'action/aventure teinté de FPS, Break Down devrait fonctionner à la manière d'un beat them all. On dit « devrait », car à l'heure actuelle, bien que le titre soit annoncé depuis déjà quatre mois, rien n'a encore été officiellement dévoilé quant au système de jeu. Développé sous la baguette de Hirofumi Kami et Yutaka Kônoe, Break Down tente d'offrir au joueur une immersion totale, dans un univers 3D temps réel plutôt épuré mais peuplé de persos typés et graphiquement réussis. Le héros, grâce à une force étrange qu'il canalise dans son poing droit, peut balancer des tartes surpuissantes. Pour sa part, l'histoire semble faire errer le héros entre ses propres souvenirs, ses rêves et la réalité... Un soft que l'on attend pour l'été prochain au Japon.

Comme si vous y étiez !

Voici une petite séquence dans laquelle Namco s'amuse à nous montrer l'aspect immersif de son jeu, au travers d'une action très simple et banale : le héros prend une canette de la main droite, l'ouvre et la porte à sa bouche pour se désaltérer, le tout étant dévoilé par une animation et des graphs très convaincants. Suis-je seulement le joueur qui contrôle le perso ou suis-je moi-même le perso ? Je sais pas, je sais plus. Mais en tout cas, je sais pas pourquoi, mais j'ai plus soif moi...



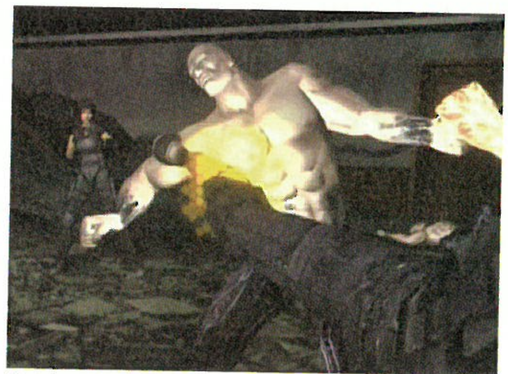


Éditeur : Namco
Machine : Xbox
Sortie au Japon : Été 2003
Sortie en Europe : N.C.

Après un enthousiasmant Dead to Rights développé aux States, Namco compte de nouveau séduire les joueurs Xbox avec l'alléchant Break Down qui, pour sa part, est réalisé au Japon.



Votre équipière est du genre à se taper un hélicoptère de combat rien qu'avec un tout petit pistolet !



Certains ennemis seront peut-être plus faciles à éliminer avec les pieds qu'avec les poings.



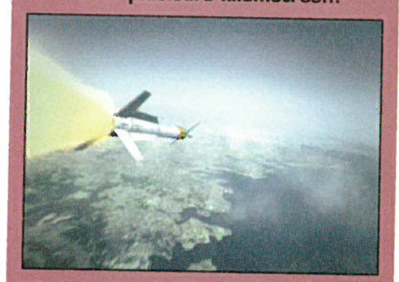
Oups, celui-ci, il n'a pas l'air très net...



Votre main droite est bourrée d'énergie !

Au commencement... la fin ?

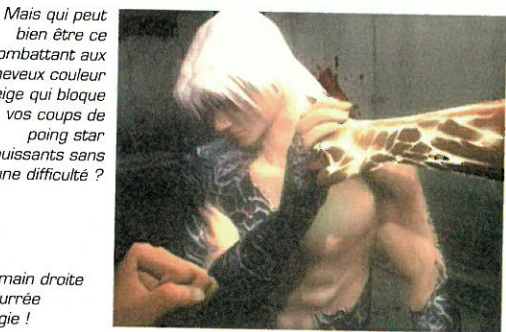
Break Down débute sur une séquence au cours de laquelle le pilote d'un chasseur — Dragon 12 — se voit donner l'ordre d'exécuter l'opération « No Return ». Aussitôt dit aussitôt fait, Dragon 12 fait partir son énorme missile « Game Over » en direction d'une gigantesque ville portuaire — qui ressemble d'ailleurs étrangement à Yokohama, où se situent les locaux de Namco Japon... Le missile fuse quelques secondes dans les airs et plonge dans la ville. Quelques instants plus tard, une terrible explosion fait tout voler en éclats sur plusieurs kilomètres...











Mais qui peut bien être ce combattant aux cheveux couleur neige qui bloque vos coups de poing star puissants sans aucune difficulté ?



Muzzle Flash



Vos jumelles sont équipées d'un zoom star puissant.

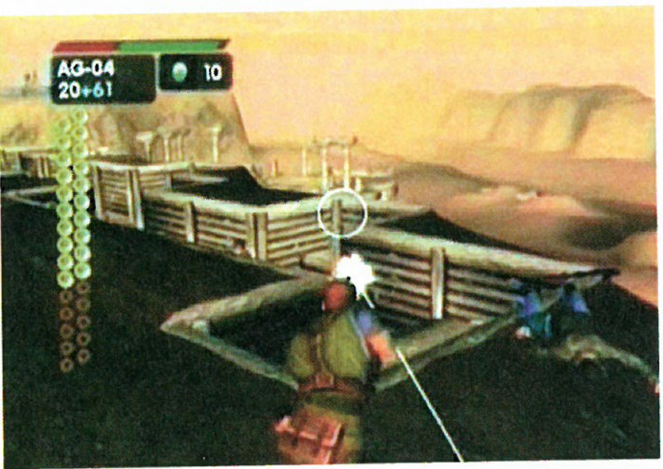


Là, tranquille, vous allez vous aligner un type situé au milieu du canyon, et donc à une grande distance de vous.


Cette petite séquence de prise d'assaut d'une baraque en bois est présentée en images de synthèse.



On voit bien le visage du gus en face de vous apparaître dans la lunette.



Graphiquement, ça ne casse pas des briques...

L'éditeur japonais Victor Interactive Software tente sa chance sur Xbox avec Muzzle Flash, un jeu de « tactical action » en 3D temps réel réalisé autour du thème des « champs de guerre dans des conditions extrêmes ». Les points forts annoncés sont les suivants : une immense aire de jeu, des ennemis programmés de manière à manifester une grande variété de réactions et comportements, un univers réaliste, un son en 5.1 et, surtout, une conception compatible avec le Xbox Live, permettant à 8 joueurs (maximum) de participer simultanément à l'action. Doté d'un petit budget, Muzzle Flash ne vous surprendra pas par sa splendeur ; techniquement, on a beau être sur la console dite « la plus puissante du marché », il faut quand même avouer que ça ne casse pas trois pattes à un canard. Cependant, si l'animation tient bien la route et si le challenge se montre intéressant, on aura alors peut-être quelques bons instants à passer sur ce DVD-Rom ludo-numérique.

Éditeur :
Victor Interactive Software
Machine : Xbox
Sortie au Japon :
27 février 2003
Sortie en Europe : N.C.

Le mot de Famitsu

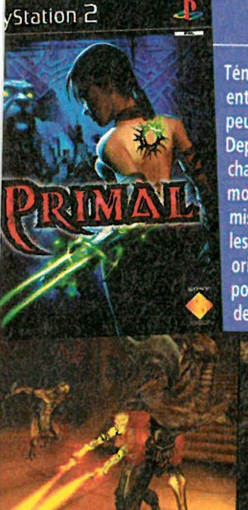
Amis Français, happy new year ! J'espère que vous avez passé de bonnes fêtes. Au Japon, Noël est l'occasion pour les enfants ou les amoureux de recevoir des cadeaux. Mais pour les plus jeunes, il y a aussi le « Otoshidama », chaque premier de l'an, qui est l'occasion pour les parents et grands-parents de donner de l'argent de poche à leurs enfants et petits-enfants. Voilà pourquoi les petits sont très riches en début d'année au Japon et que les jeux se vendent beaucoup plus en cette période ! Grâce à cette « manne enfantine », les nouvelles versions de Pocket Monster se sont écoulées à 3,8 millions d'exemplaires au 8 janvier. C'est la renaissance de ce phénomène que tout le monde croyait en pleine décrépitude ! Je pense même qu'à terme, on arrivera bien à 5 millions de pièces en fin de carrière, rien qu'au Japon. Dans la même veine, Mario Party 4 atteindra bientôt les 800 000 pièces, alors que Zelda traîne encore pour atteindre les 500 000 ventes. Même si Nintendo aurait aimé que Zelda et Mario Sunshine se vendent beaucoup plus, l'annonce de la Game Boy Advance SP pour le 14 février démontre la bonne santé de l'éditeur. La Xbox, qui connaît enfin de bons titres au Japon, a atteint le chiffre de 330 000 machines vendues. Je vais être franc avec vous, la situation de Microsoft est très préoccupante ici ! L'annulation de Metal Gear Solid 2 Substance, ainsi que Splinter Cell et Unreal Championship, toujours pas prévus chez nous, n'est pas là pour faciliter la tâche des revendeurs ! Aux États-Unis, des responsables pensent que les jeux japonais ne se vendent désormais plus tellement en Occident et que l'on peut sectoriser les marchés. Et vous, qu'en dites-vous ? Pensez-vous que vos consoles n'ont plus besoin de jeux japonais ? Si c'est le cas, ce serait bien triste pour la diversité ludo-numérique... Par exemple, un jeu comme Panzer Dragoon Orta, que j'adore, ne mérite-t-il plus une sortie chez vous à cause de quelques décideurs ? Ah, à ce propos, vous pouvez voir sur la photo l'une des 999 Xbox blanches sorties en édition limitée. N'ayant pu l'acheter moi-même, il



s'agit du modèle de la rédaction. En revanche, j'ai réussi à avoir mon trainer Panzer, que je porte ici d'ailleurs. Jusqu'ici dominé par la PS2, le marché japonais ignore complètement la Xbox, alors que le mois prochain, je serai peut-être en mesure de vous faire un tableau plus réjouissant. Il faut dire que DOAX sera sorti, donnant enfin aux joueurs une raison d'acheter la console. C'est vrai qu'il est très beau, et vraiment plaisant à jouer, je vous assure ! Je vous en dirai plus dans le prochain numéro !



Les meilleurs jeux sont chez Micromania !



SORTIE OFFICIELLE : LE 12 FEVRIER

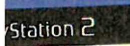
Ténébreux et fantastique, le monde de **Primal** se situe à mi-distance entre cette vie et celle à venir. Constitué de quatre royaumes, il est peuplé de diverses races démoniaques unies par d'inextricables liens. Depuis la nuit des temps, il y régnait un équilibre naturel entre ordre et chaos. Mais le trouble est apparu. Jen, une héroïne appartenant à notre monde, a été entraînée en ce lieu de turbulences. Elle a reçu pour mission de faire revenir l'ordre. Mais avant d'être en mesure d'affronter les démons du royaume immortel, elle doit faire face à la vérité de ses origines... 4 mondes gigantesques, une aventure épique, les 2 héros possèdent des capacités spéciales : Jen se transforme en démon, Scree devient statue ou grimpe au mur...



SORTIE OFFICIELLE : LE 14 FEVRIER

Midnight Club 2 est une expérience de conduite ultra précise associée à une complète liberté pour vous emmener sur toutes les routes au volant de véhicules préparées. Dans les rues de Paris, Los Angeles et Tokyo, vous êtes un conducteur d'élite, la nouvelle génération de pilote de courses illégales. La police a beaucoup appris de vos précédentes actions à New York et Londres et ne fera pas deux fois les mêmes erreurs. Pour arriver à vos fins vous devrez connaître les moindres recoins et raccourcis de chaque ville, conduire des deux roues si nécessaire, écouter les autres pilotes afin de gagner plus d'expérience de la rue et accroître votre cercle d'influence pour gravir les échelons de la rue et faire partie de cette guilde de pilote de courses urbaines...

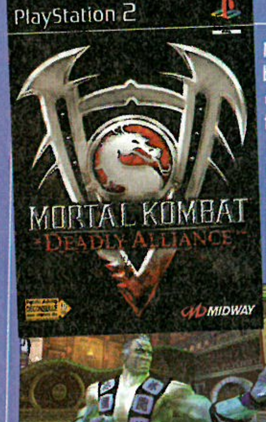




SORTIE OFFICIELLE : LE 30 JANVIER

Le N° 1 des jeux PC fait ses débuts sur console avec un système de jeu nouveau, basé sur des niveaux et des graphismes en 3D. Personnalisez l'apparence et la personnalité de vos Sims, explorez votre voisinage, trouvez un travail, faites-vous des amis, progressez dans votre carrière et profitez des grands moments de votre vie. Chargez vos Sims dans le jeu d'un ami pour une partie à 2 joueurs. Un scénario remodelé : un jeu basé sur des niveaux à franchir pour acquérir de nouvelles maisons, gagner les accessoires les plus délirants, explorez un monde en 3D entièrement nouveau, jouez aux Sims™ avec un ami, un contenu exclusif pour PS2 avec de nouveaux personnages et de nouveaux objets...





SORTIE OFFICIELLE : LE 14 FEVRIER

Mortal Kombat® : Deadly Alliance™ ouvre un nouveau chapitre dans la bataille du Bien contre le Mal. De nouveaux personnages surpuissants, des combats d'une rare intensité, des combos hallucinants et surtout les fameuses fatalités. Hyper-réaliste, ce jeu permet de visualiser les dommages physiques de ses adversaires et gérer son combat et utiliser un des 3 modes d'affrontements (à mains nues ou armés) au meilleur moment. De nombreux modes de jeu : des combats purs et durs, des phases de perfectionnement, des mini-jeux... Entièrement en 3D, des graphismes hyper détaillés accentuant le réalisme des combats, un NOUVEAU système de combat à coups multiples, 24 personnages...





*Découvrez **REPLAY**, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !*

*Écoutez l'**ESSENTIEL DES HITS** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !*

AVEC



PARIS

CROMANIA FORUM DES HALLES
01 55 34 98 20

CROMANIA RUE DE RENNES
01 45 49 07 07

CROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
01 42 56 04 13

CROMANIA CENTRE SEGA
01 40 15 93 10

CROMANIA ITALIE 2
01 45 89 70 43

CROMANIA
RE MONTPARNASSE
01 56 80 04 00

GION PARISIENNE

ROMANIA CLAYE-SOUILLY
1 60 94 80 41

ROMANIA PONTAULT-COMBAULT
1 60 18 19 11

ROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
1 64 87 90 33

ROMANIA BOISSENART
1 64 19 00 36

ROMANIA VAL D'EUROPE
1 60 42 40 68

ROMANIA VÉLIZY 2
1 34 65 32 91

ROMANIA PARLY 2
1 39 23 40 90

ROMANIA SAINT-QUENTIN
30 43 25 23

ROMANIA PLAISIR
30 07 51 87

ROMANIA MONTESSON
61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

95 MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 18

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14

31 MICROMANIA TOULOUSE
PORTET-SUR-GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA
MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40

37 MICROMANIA TOURS
SAINT-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52

45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

49 MICROMANIA ANGERS GD MAINE
Tél. 02 41 39 99 76

50 MICROMANIA CHERBOURG
LA GLACERIE
Tél. 02 33 20 53 04

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES
PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77

62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51

66 MICROMANIA PERPIGNAN
PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG
LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél. 03 88 27 72 51

68 MICROMANIA MULHOUSE
ILE NAPOLÉON
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GD-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79

72 MICROMANIA LE MANS
LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE
MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN
SAINT-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44

76 MICROMANIA
GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14

77 MICROMANIA TORCY
Tél. 01 60 05 63 09

78 MICROMANIA CHAMBOURCY
Tél. 01 30 74 54 09

83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30

83 MICROMANIA
PUGET-SUR-ARGENS
Tél. 04 94 45 63 84

84 MICROMANIA
AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SUD
MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA
POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 82 36



25 nouveaux Micromania !

76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE OUVERT
C. Ccial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon - Tél. 02 35 81 16 16

91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS OUVERT
C. Ccial Continent - 91620 La Ville-du-Bois - Tél. 01 69 01 79 53

64 MICROMANIA PAU OUVERT
C. Ccial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98

77 MICROMANIA CARRÉ SENART OUVERT
C.Ccial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint - Tél. 01 64 13 96 81

06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE OUVERT
C. Ccial Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 10 37

13 MICROMANIA AVANT CAP OUVERT
C. Ccial Avant Cap - 13480 Cabris - Tél. 04 42 34 37 12

62 MICROMANIA SAINT-OMER OUVERT
C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse - Tél. 03 21 39 29 92

95 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES
C. Ccial du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles OUVERT
Tél. 01 39 97 16 98

31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET OUVERT
C. Ccial Géant - 31150 Fenouillet - Tél. 05 62 75 89 14

29 MICROMANIA BREST OUVERT
C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31

95 MICROMANIA SAINT-QUENTIN OUVERT
C. Ccial St-Quentin - 95370 Montigny-le-Bretonneux
Tél. 01 61 37 27 62

75 MICROMANIA GARE DU NORD OUVERT
Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris
Tél. 01 53 24 13 89

13 MICROMANIA AIX-LES-MILLES OUVERT
C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles
Tél. 04 42 20 93 48

13 MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE OUVERT
C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91

42 MICROMANIA VILLARS SAINT-ETIENNE OUVERT
C. Ccial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29

07 MICROMANIA VALENCE OUVERT
C. Ccial Auchan - 07500 Guilerand-Granges - Tél. 04 75 74 14 17

91 MICROMANIA VAL D'OLY OUVERT
C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux/Seine - Tél. 01 69 52 46 29

85 MICROMANIA LA ROCHE/YON OUVERT
C. Ccial Les Flaneries - 85000 La Roche-sur-Yon
Tél. 02 51 47 99 76

92 MICROMANIA DÉFENSE 3 RER NOUVEAU
Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux

77 MICROMANIA BAY 2 TORCY NOUVEAU
C. Ccial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée

30 MICROMANIA NÎMES SUD NOUVEAU
C. Ccial Géant - Le Mas de Vignoble - 30000 Nîmes

60 MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE
C. Ccial Carrefour - 6, avenue de l'Europe NOUVEAU
60280 Venette

02 MICROMANIA LAON NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - Rue Romanette - 02000 Laon

02 MICROMANIA LE FAYET SAINT-QUENTIN
C. Ccial Le Fayet - 02100 Fayet NOUVEAU

91 MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION
C. Ccial Carrefour - 2, bvd de l'Europe NOUVEAU
91022 Evry

Tom Clancy's Splinter Cell

Éditeur : Ubi Soft
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2003




Votre nana vous a largué ? Votre chauffe-eau a explosé alors que vous dormiez ? Votre portable vient tout juste de tomber en panne ? Le fisc vous en veut ? Votre avenir est devenu incertain suite à une OPA sauvage ? Une bonne nouvelle, ça vous dit ?

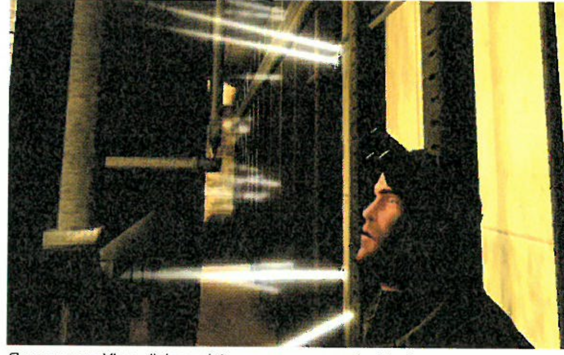


En vue snipe, il faudra retenir sa respiration pour atténuer les tremblements. Une bonne idée !

Oui, oui, vous ne rêvez pas, arrêtez de vous frotter les yeux comme ça, les versions PlayStation 2 et GameCube de Splinter Cell sont bel et bien en cours de développement. Leurs sorties sont même annoncées pour le mois de mars, si vous voulez tout savoir. Mais comment est-ce possible, il s'agissait pourtant d'une exclusivité Xbox ? Oui, mais uniquement sur l'année 2002 ! Le jeu étant sorti sur la machine de Microsoft en novembre dernier, cette exclu n'aura en tout et pour tout duré que quelques petites semaines ! Une fois encore, les gens du marketing ont inventé un nouveau concept ! Quel talent, on applaudit avec les deux pieds ! Vu le succès du jeu, et le parc de PlayStation 2 et GameCube, Ubi Soft n'allait clairement pas se contenter de « faire plaisir » aux joueurs Xbox ! Pas folle la guêpe !

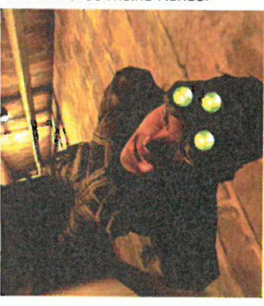
Mais encore...

Pour cette conversion, Ubi a prévu d'améliorer pas mal de choses, à commencer par les cinématiques, bien cheapos sur Xbox, et les transitions entre les missions qui, elles, se limitaient au strict minimum ! À ce titre, la réalisation de la nouvelle intro a été confiée à Florent-Emilio Siri, à qui l'on doit le film d'action *Nid de Guêpes*. Cette version proposera également, en plus des 9 niveaux d'origine, une mission supplémentaire. Cool ! De notre côté, on aimerait bien que les développeurs revoient certains détails techniques : par exemple, si les cadavres pouvaient épouser les formes du décor comme dans MGS2 ou se défenestrer avec grâce, ça serait vraiment le Pérou. Rêvons un peu. Toujours est-il que les programmeurs nous ont fait la promesse de rectifier toutes les anomalies d'intelligence artificielle



Comme sur Xbox, l'obscurité sera presque palpable !

constatées sur la mouture originelle. La gestion des ombres et des lumières, quant à elle, devrait être aussi réaliste que sur Xbox. Cet aspect technique n'avait pas l'air d'inquiéter le staff de développement. A priori, le moteur 3D utilisé, l'Unreal Warfare, offre une grande flexibilité. Croisons les doigts. En revanche, Ubi Soft a été clair sur un point : si la taille des niveaux a été conservée, les textures seront moins détaillées, du fait du manque de RAM de la PlayStation 2, et il y aura des chargements supplémentaires. Un homme averti en vaut deux. Quoi qu'il en soit, à l'heure où nous écrivons ces lignes, il reste encore pas mal de boulot. Impossible en tout cas de faire un pronostic pour le moment, la version à laquelle nous nous sommes essayés était encore à l'état embryonnaire ; en fait, il s'agissait plus d'un simple niveau de démonstration que d'une véritable bêta ! Dernière petite info avant de clore cette niouze : l'adaptation PlayStation 2 a été confiée au studio chinois d'Ubi Soft et est chapeautée par une partie de l'équipe d'Ubi Soft Montréal. J'en connais qui vont devoir se shooter à la caféine et au Guronzan étant donné que le mois de mars approche à grands pas !



Des niveaux identiques mais des textures moins riches.



Une mission supplémentaire et une I.A. corrigée pour cette version « Pièssetou ».



Les décors sont mieux exploités que dans MGS2. Il va falloir bien observer !

en bref



LES MÉFAITS DE L'ALCOOL !

La police suédoise a abattu un élan complètement ivre qui s'en était pris à un garçonnet après avoir mangé des pommes pourries fermentées. L'enfant de 8 ans, qui jouait dans son jardin à Karlskoga, dans le centre du pays, ne souffre que de contusions au cou.



Télex

Yu Suzuki a révélé dans une interview que Shenmue III devrait effectivement sortir, mais probablement sous la forme d'un film (CG Movie) ! La réaction des fans est plus que mitigée... Depuis, Sega serait revenu sur ces propos.

SPLINTER CELL DÉMÉNAGE !

Le jeu Splinter Cell sur Xbox cartonne à la vente avec 60 000 unités écoulées rien qu'en France en l'espace de trois semaines. Ubi Soft se frotte les mimines, surtout qu'à l'échelon mondial, le score grimpe pour atteindre 1,6 million de ventes ! Allez, en prime, une nouvelle photo de la version PS2, histoire d'accompagner la news qui se trouve, hop, à côté. Magie...



Télex

Ubi Soft annonce la sortie de Chessmaster, un jeu d'échecs jouable en réseau (c'est le truc à retenir) sur PS2. Le jeu est prévu en Europe pour avril 2003.

B.B. COMES BACK !

On vous en parlait le mois dernier : le Doggy Tag est désormais définitivement adopté par THQ. Je vous rappelle que ce nouveau support de communication consiste à tatouer des chiens grâce à une peinture inoffensive. Le 23 décembre dernier, sur le parvis de l'Hôtel de Ville de Paris, vous pouviez ainsi faire customiser votre caniche ou votre labrador en l'estampillant du logo Red Faction II. Arf ! Voire Wouf !



en bref

DES FUNÉRAILLES GRATOS

Une société de pompes funèbres américaine offrait un enterrement à tout automobiliste s'engageant à ne pas prendre le volant sous l'emprise de l'alcool la nuit de la Saint-Sylvestre. Il ne s'agit pas d'une stratégie commerciale macabre mais d'une campagne de sensibilisation. « Si je peux pousser une personne à réfléchir, alors notre effort n'est pas vain », explique le directeur du funérarium de Grand Strand.



Télex

Hallucinant ! Ce petit objet anodin qui existe aussi bien sur GC, Xbox que PS2 est en fait une manette avec un écran LCD intégré ! Plus besoin de brancher votre console sur le téléviseur ! Et la possiblité de jouer en « réseau local allégé » germe à l'instant dans votre esprit... Si tout va bien, nous devrions avoir une version à tester pour le mois prochain. Disponible chez GameStation pour la somme de 160 euros environ, cet accessoire est signé HP Interactive.

GAMEHOTEL

Le 30 janvier, à Paris, le label TNC Network, spécialisé dans l'événementiel électro, organise une série de manifestations sous le nom de GameHotel. But du jeu : réunir des pointures du jeu vidéo et explorer les différentes facettes de ce phénomène culturel. L'air de rien, Tetsuya Mizuguchi (Rez, Space Channel 5), Kiri Matsuura (Vib Ribbon, PaRappa) ou David Cage (Quantic Dream), entre autres, répondront présents. La réunion « trait d'union » parfaite entre jeu vidéo et culture pop digitale.
www.gamehotel.net







L'auberge du coin vous offrira moult renseignements sur les missions à effectuer.

Derrière un intitulé aux consonances barbares se cache un jeu dans lequel l'action prend une nouvelle dimension. Porté par un gameplay innovant, The Mark of Kri posera sans conteste son empreinte sur le beat'em all.

Éditeur : Sony C.E.A.
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2003

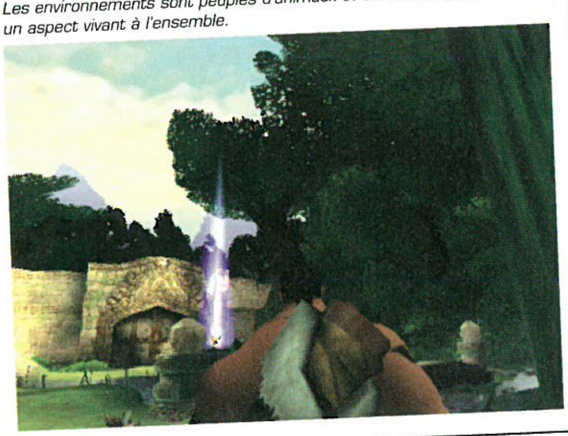
The Mark of Kri

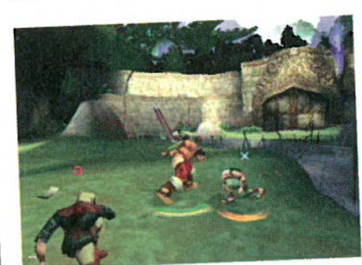
L'histoire en elle-même n'est pas des plus importantes. Rau, fantassin aux muscles proéminents, ne peut compter que sur lui-même et son oiseau pour déjouer une malédiction écrite à l'encre noire où la symbolique du malheur s'étale à même la peau. Des tatouages qu'arborent les personnages jusqu'au pagne de Rau, tout comme dans la singularité des paysages, l'atmosphère tribale transpire à chaque instant. N'oublions pas qu'il s'agit d'un beat'em all !

À bas les clichés

Le gameplay, pierre angulaire du jeu, se révèle pour le moins surprenant, et les perspectives en 3D ne sont pas les seules responsables de cette sensation. C'est tout un système de combat qu'il nous a été donné de découvrir. L'entraînement s'avère indispensable pour maîtriser les différentes combinaisons offertes lors d'un combat. Rau se déplace avec une agilité qui tranche avec son physique de brute épaisse. Son sabre virevolte pour esquisser un ballet aérien que seul le sang viendra ternir. Ce dernier coule à flots et marque de rouge le sabre de Rau lorsque celui-ci achève un adversaire. Le stick analogique balaie les assaillants tout en leur attribuant la touche ◎, ◎ ou ⊗ ; il ne reste plus qu'à actionner la touche correspondante pour frapper son agresseur, tout en affectant de multiples combos dont l'intensité varie. Rau peut se retrouver face à 9 adversaires sans que l'affrontement ne sombre dans le chaos le plus total puisque le système de combat lui permet de se focaliser sur l'adversaire sélectionné. Il peut parer un coup aussi bien de face que derrière lui, en un geste rapide et efficace, en plaçant son sabre le long de son échine. La distance est une donnée importante qui oblige Rau à se trouver près de son assaillant pour le frapper. Tous ces éléments créent une dynamique saisissante qui permet d'éviter le syndrome de la répétitivité des combats cher aux beat'em all. Ce système possède une qualité supplémentaire puisqu'il n'est pas figé, mais va s'étoffer au gré des affrontements. Et si vous sentez que vous perdez pied, un petit tour dans l'interface est possible pour se remémorer les astuces et les combinaisons disponibles. Rau peut compter sur son oiseau pour lui offrir une vue d'ensemble afin de repérer les passages qui pourraient lui échapper. Son volatile l'accompagne discrètement mais efficacement. Certains regretteront l'aspect Walt Disney des personnages, qui tranche avec la violence des combats en créant ainsi un cocktail détonant. The Mark of Kri n'est certes pas accompagné d'une publicité retentissante, mais ses qualités sont bel et bien présentes pour redorer le blason d'un genre éculé. Le beat'em all version 2003 devrait être un bon cru !

Les environnements sont peuplés d'animaux et de détails qui confèrent un aspect vivant à l'ensemble.

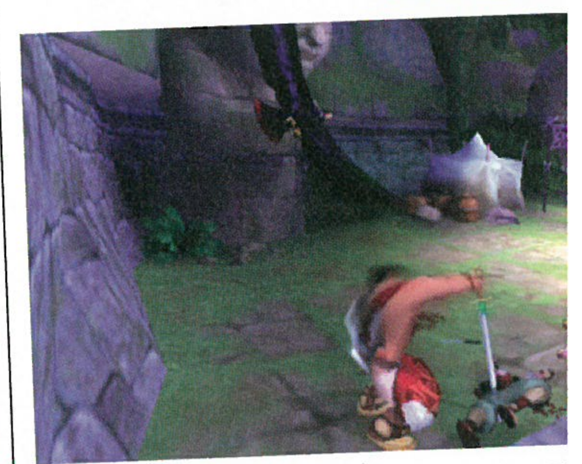




Un oiseau accompagne Rau et lui offre sa vue panoramique quand le besoin se fait sentir.

The Mark of Kri offre un système de combat original où la fluidité va de pair avec l'efficacité.





Capcom Vs SNK 2 EO

Éditeur : Capcom
Machine : Xbox
Sortie en Europe : 7 mars 2003



Sorti sur GameCube il y a maintenant cinq mois, Capcom Vs SNK 2 EO va prochainement contaminer la Xbox avec son cross-over explosif et ses combos de la mort. Oui, la baston 2D a encore de l'avenir...

Capcom Vs SNK 2 EO, comme vous devez le deviner par son titre, est un cross-over des familles qui réunit les protagonistes des jeux de Capcom et ceux de SNK. Ainsi, le casting prestigieux des combattants s'élèvera à 44 persos, avec entre autres des personnalités aussi emblématiques que Ken, Ryu et ses amis, sans oublier Terry Bogart, Andy et ses potes de King of Fighters ! Mais ce n'est pas tout : cette mouture Xbox se révélera également enthousiasmante puisqu'elle autorisera des joutes endiablées contre un autre joueur connecté via Internet, et ce grâce à son tout nouveau Xbox Live dont on vous a parlé en long, en large et en traviole dans notre dernier numéro. Plus que jamais, vous pourrez prétendre au titre de « combattant le plus classe du monde » en vous frottant aux plus grands experts du paddle de la planète ! Les super combos et les high-kicks vont pouvoir fuser en toute impunité, le tout, chapeauté par le Nouvel Ordre Mondial des Illuminati ! (NDTraz : et de la Trilatéral, vieux !).Trop bien...

Des tonnes d'options de jeu

À l'instar de la version GameCube, la dénomination « EO » du titre du soft signifie « Easy Operation ». En clair, il s'agit d'un mode de jeu qui vous permet de sortir facilement la totalité des attaques spéciales ainsi que les super combos de vos persos sans vous prendre la « cabeza ». En fait, il suffira tout simplement d'utiliser le stick analogique droit de la manette pour déclencher vos différentes attaques en imprimant des directions particulières. Nous voyons déjà les puristes des jeux de baston crier au scandale. Mais ne vous inquiétez pas, une autre option vous offrira également la possibilité de sortir manuellement vos coups, comme dans l'ancien temps. Autrement, le système de combat proposera toujours des règles d'engagements hétéroclites (C-Groove, S-Groove, A-Groove...) au nombre de six, qui vous conféreront des capacités particulières comme effectuer des parades dans les airs ou exécuter des contre-attaques. De plus, les parties pourront se décliner en plusieurs sauces avec le désormais classique Arcade Mode, mais aussi le Survival (passer un maximum d'adversaires avec une unique barre de vie !), le Versus, le Training, le Replay (pour revoir ses combats !) et des options de customisation graphique de vos héros fétiches. En somme, Capcom Vs SNK EO 2 est bien parti pour devenir le meilleur jeu de combat en 2D de la Xbox !



Yun est un personnage qui sort de Street Fighter 3.

C'est la manière de Sagat de dire bonjour aux femmes !





Cette belle brochette de personnages nous laisse rêveurs !



Nos amis se battent-ils en Hollande ?

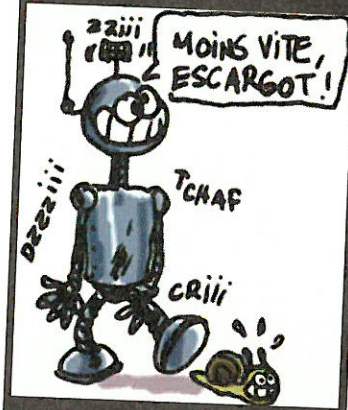


en bref



L'INVENTION DU MOIS

Des scientifiques de l'Université de Pékin des sciences et de l'ingénierie ont construit un robot capable d'imiter la boxe lente du Tai Chi Chuan. Le robot de 1,58m et pesant 76 kg est baptisé « BHR-1 ». Il est équipé de 32 articulations qui lui permettent de se mouvoir et effectuer des pas de 0,33m à la vitesse de 1km/h.



Télex

En Angleterre, le marché du jeu vidéo a généré plus de 2 000 millions de livres de chiffre d'affaires, faisant de ce marché le troisième mondial, après le Japon et les États-Unis !

VAVAVOUM......

Avant la GameCube et la PS2, Lamborghini sort sur Xbox. C'est toujours Rage, le développeur anglais, qui s'occupe de la conversion et le jeu s'adresse évidemment avant tout aux fans de « zolies ouatures ». Pour info, on vous réserve un reportage sur ce jeu dès le mois prochain. Enfin, normalement...



Télex

Ligarena et le Futuroscope s'associent pour organiser la prochaine « Coupe du Monde des Jeux Vidéo ». Du 8 au 13 juillet 2003, 400 fous furieux essaieront de décrocher les 150 000 euros du gros lot ! On est ravi pour eux.

DIRECTION LA PAGE 33...

C'est confirmé : Stake, le jeu de combat en 3D, sera compatible Xbox Live. Vous pourrez donc vous lancer dans des affrontements bien bourrins jusqu'à quatre joueurs et maudire vos compagnons par le biais du micro qui vous donne une voix de stentor ou de petit garçon. Sortie prévue pour la mi-avril 2003. Mais mieux vaut parcourir la news pour en savoir plus...



en bref

PERCÉ POUR LA BONNE CAUSE

Un jeune Indien s'est percé le visage de plusieurs dizaines d'aiguilles (de seringues) en espérant récolter des fonds pour une organisation caritative. Pratesh Baruah, âgé de 25 ans, a fait sa démonstration dans la ville de Guwahati. Le jeune homme a expliqué être également capable de croquer des ampoules électriques, de boire de l'acide et de manger 500 petits piments en l'espace de cinq minutes !

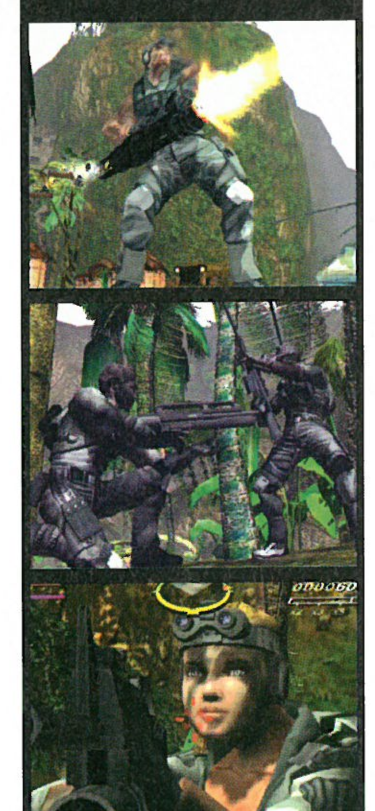


Télex

Le Xbox Live marche du feu de dieu aux États-Unis, où il se vend comme des petits pains. En moyenne, les joueurs passeraient 2h30 par jour sur le online. Ca me paraît cohérent.

TEAM SAS SUR XBOX

Attention, Team SAS cherche à détrôner Rogue Spear et SOCOM en nous proposant un soft d'action/tactique ultra-réaliste basé sur la véritable expérience d'un soldat des Forces Spéciales, Andy McNab. Le soft devrait disposer, en sus du classique mode de campagne solo, d'une option multijoueur en coopératif. Les développeurs vantent déjà les mérites de leur I.A., qui devrait, selon leurs dires, révolutionner l'univers du script. Nous, on ne demande qu'à voir !



World Racing

Éditeur : TDK Mediactive
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Fin février 2003

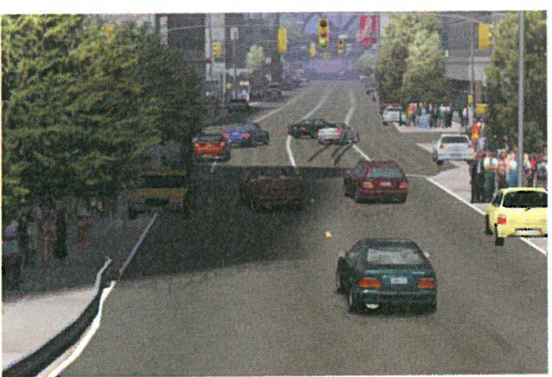


Accusant un léger retard, Mercedes-Benz World Racing devrait sortir à la fin du mois de février et a été rebaptisé World Racing. La marque allemande n'est plus au générique mais fait toujours partie intégrante du jeu. Petit tour d'horizon.

Mercedes-Benz est en fait omniprésent dans ce titre qui lui est entièrement dédié. Une première approche avait été opérée en septembre dernier, et nous vous présentions dans Joypad n°122 le futur titre de TDK Mediactive. Prévu à l'origine pour le mois d'octobre 2002, World Racing sera disponible sur Xbox puis sur PS2 et GameCube. Puisque qu'une version quasi-définitive nous a été présentée, il serait dommage de ne pas vous en faire profiter !

« Dans ma Benz Benz Benz ! »

La prestigieuse marque automobile met à votre disposition sa large gamme de véhicules, comme ça, pour le plaisir. Il paraît que les jeux de voitures sont une excellente vitrine pour les constructeurs, qui peuvent ainsi dévoiler leurs bolides sous les meilleurs angles possibles.



World Racing allie l'arcade et la simulation, des missions et des courses en tout genre. Une combinaison gagnante ?



Il est possible de s'éloigner du tracé de la piste pour découvrir les environs et accessoirement les circuits du coin.



Ces monuments aztèques édifiés à la gloire d'une divinité locale ne sauraient vous faire oublier l'âpreté de la piste.



Les traces de gomme sur l'asphalte, c'est un peu marquer son territoire.

Chez Ford, on est plutôt content du travail réalisé par l'équipe de Codemasters sur Colin McRae Rally. Enfin, grâce à World Racing, vous pourrez devenir essayeur professionnel chez Mercedes-Benz et vous lancer dans une carrière de pilote automobile. Jusqu'ici, rien de vraiment transcendant. Parce que se pavaner à bord d'une luxuriante cylindrée est un plaisir que l'on a déjà pu goûter à travers d'autres titres. Ce qui pourrait faire la différence ici serait le mode Mission, avec un panel d'objectifs à remplir tels que des courses d'étapes, d'endurance et des objets ou personnes à transporter à travers l'Australie, le Nevada, le Mexique, les Alpes et le Japon ! Ces missions sont encore floues puisqu'elles ne nous ont toujours pas été présentées. On ne s'attend cependant pas à des scénarios aussi travaillés que ceux de Vice City. Il n'empêche que le nombre de bolides proposés atteint 110. Toute erreur de conduite sera enregistrée dans le modèle de collision et pourra être affichée sur la carrosserie. Le niveau de difficulté pourra être modifié à n'importe quel moment afin de passer directement du mode Arcade au mode Simulation. Différents modèles s'affronteront pendant les courses, avec une conduite pensée pour le plus grand nombre de joueurs. Je ne saurais conclure sans vous parler des graphismes puisque ces derniers ne se résument pas à trois arbres et deux rochers comme on a l'habitude de le voir sur les bords des tracés. Chaque pays traversé impose un type de paysage particulier et affiche une ligne d'horizon lointaine. Les tracés ne manquent pas de dénivelés et de lignes sinueuses. On attend donc une version intégrant les missions pour voir si ce World Racing ne mise pas que sur les apparences.

Un an et des bananes après son lancement sur le marché, les bombes ludiques se font rares sur Xbox. Dernièrement, quelques titres sont parvenus à sortir leur épingle du jeu comme Splinter Cell ou encore Dead To Rights, mais on aimerait un rythme plus soutenu comme sur PlayStation 2. On croise les doigts pour que des titres comme Fable, B.C., Midtown Madness 3 ou Halo 2 tiennent toutes leurs promesses. En attendant, Microsoft compte énormément sur un titre made in Sega : le quatrième volet de la saga Panzer Dragoon.


Des décors variés et de toute beauté.

Panzer Dragoon Orta

Éditeur : Sega
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Mars 2003

Sega, toujours embourbé dans ses problèmes financiers, continue à faire du neuf avec du vieux. Les monstres volants de Panzer Dragoon parviendront-ils à donner un coup de fouet à la Xbox et à remettre un peu de beurre dans ses épinards ?

Un shoot onirique

L'action de ce shoot se déroule dans un futur très lointain, très très lointain, très très très lointain, dans un monde tombé en disgrâce : alors que la plupart des humains vivent terrés comme des lapins dans la crainte des menaces biogénétiques, un groupe s'organise et prend le pouvoir, réactive toutes les anciennes technologies, donne naissance à un véritable empire et crée une nouvelle arme dévastatrice, le Dragonmare, pour soumettre toutes les autres factions d'humains. Le jeu débute quand Orta, la jeune femme que vous allez incarner, s'enfuit d'une prison aidée par un groupe de rebelles. Voilà pour la trame scénaristique. Le reste du jeu n'a rien de bien étonnant pour ceux qui connaissent la saga Panzer Dragoon. Vous volez à dos de Dragon et tirez sur tout ce qui se présente à l'écran en déplaçant un réticule de visée, les touches de la tranche permettent de regarder derrière soi et sur les côtés, les ennemis arrivant dans toutes les directions,


Le gameplay se résume à déplacer un curseur à l'écran et à jongler entre les différentes formes du dragon. Limité ?




Les musiques sont super zen ! La marque de fabrique des Panzer Dragoon !

et les mouvements de votre dragon étant précalculés, vous n'aurez pas à vous soucier du « pilotage ». Vous avez juste la possibilité d'accélérer ou de réduire l'allure de la monture, point barre. Enfin, votre Dragon peut prendre trois formes différentes : sa forme de base permet de locker simultanément des dizaines de cibles, la forme offensive est plus lente mais plus résistante et plus puissante : idéale pour vaincre les boss. Enfin, il existe une forme défensive pour intercepter les tirs ennemis et se déplacer très rapidement. À vous de jongler avec les points forts et les points faibles de chaque métamorphose. Ce titre développé par Smilebit (Jet Set Radio) n'est donc pas dénué de charmes : le design est extraordinaire, l'ambiance onirique à souhait, la mise en scène vraiment dynamique, les décors ultra-variés et globalement, la réalisation tire efficacement parti des capacités de la Xbox. Reste en suspens une question fondamentale : ces quelques atouts esthétiques parviendront-ils à nous faire oublier le minimalisme outrancier du gameplay ? Suite au prochain épisode !

en bref



EINE GRÖSSE BARBIE

La chaîne de magasins américains Wal-Mart a retiré de la vente Midge, l'amie enceinte de la poupée Barbie, expliquant que certains clients pouvaient y voir une incitation à la grossesse précoce chez les adolescentes. Midge, enceinte mais mariée, arbore une bague au doigt et est équipée d'un ventre détachable dans lequel peut se lover un bébé.

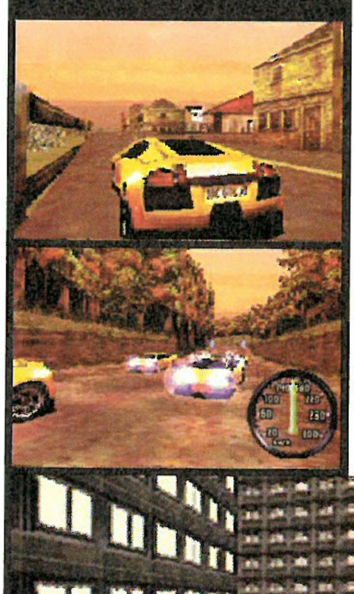


Télex

The Getaway a réussi à déloger GTA Vice City de la première place du Top 10 des jeux les plus vendus en Angleterre… pendant une semaine en décembre. Depuis, il a perdu 13 places et on ne l'entend plus crier.

NEED FOR SPEED SUR GBA !

Pocketeers est une société britannique qui travaille sur la conception d'un moteur 3D (le C2 Engine) pour la GBA. Au terme de ses nombreuses recherches et au résultat de ses avancées technologiques, la firme a signé avec Destination Software pour nous pondre une version de Need For Speed sur la portable de Nintendo. Les développeurs nous promettent un comportement réaliste des véhicules et une pléthore de circuits. Les rares clichés disponibles donnent en tout cas l'eau à la bouche ! En revanche, aucune date de sortie n'a été communiquée.



en bref

LA MALÉDICTION DE L'ANNÉE

La présidente indonésienne Megawati Sukarnoputi a offert à la province agitée d'Irian Jaya ce qu'elle a présenté comme un cadeau de Noël : une fête organisée dans laquelle la fille du président Sukarno y est allée de son interprétation du classique « My Way ». Inutile de vous préciser que la performance vocale fut aussi pitoyable que celle d'un Georges-Alain de la Star Tiepi !



Télex

Everquest, le titre d'aventure très attendu de Sony, sera disponible sur PS2 en version américaine au moment où vous lirez ces lignes. La souscription mensuelle de la pratique online s'élèvera à 10 dollars environ (à peu près 10 euros). Y en a qui ont de la chance...

SPACTRAVIDEO PLC PRÉSENTE SON NOUVEAU STICK

Pour cette année 2003, Spectravideo PLC est super heureux de vous annoncer qu'il compte commercialiser son fameux Flightstick Logic 3 pour la Xbox et la GameCube. Le périphérique propose 8 directions, une gestion totale du contrôle analogique, un kit de vibration et un câblage impressionnant d'une longueur de 1,8m ! Le modèle Xbox (38,25 euros) sera plus cher que la version GameCube (30,59 euros). Amen !



Télex

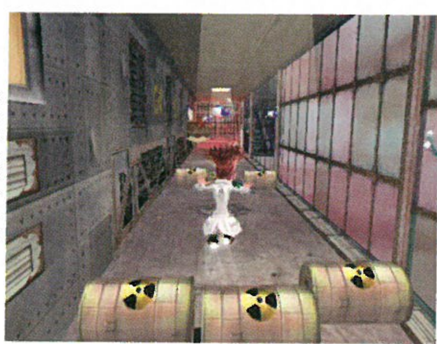
Activision et la Marvel ont signé un contrat de renouvellement de licence pour pouvoir profiter plus longuement des franchises de Spider-Man, des X-Men, des 4 Fantastiques et d'Iron Man. Le contrat prendra fin... en 2009 ! Ah mon dieu !

BATTERIE SOLAIRE POUR GBA !

Gemini Elecronics a dévoilé lors du salon de Las Vegas son nouvel accessoire destiné à la GBA. Il s'agit d'une batterie solaire qui se brancherait directement sur la portable et se rechargerait avec n'importe quelle source lumineuse. On ignore encore son prix ainsi que son autonomie, même si cette trouvaille constitue tout de même une petite victoire pour notre écologie.

Dr Muto

Dans la série des jeux qui arrivent au tout dernier moment, voici Dr Muto ! Sorti de nulle part, ce titre développé par une équipe de Midway vous propose d'incarner un savant fou dont la dernière expérience a accidentellement détruit sa planète. Notre anti-héros projette donc de la reconstruire en volant les ressources qui lui sont nécessaires aux planètes voisines grâce à sa toute dernière invention : le Splizz Gun. Cette arme un peu spéciale lui permet de se métamorphoser en différents types de créatures (araignée, souris, gorille, poisson, chauve-souris, etc.) afin de résoudre les nombreux puzzles et de passer les obstacles des 22 niveaux qui composent le jeu. Comme notre version bêta a méchamment planté au bout de quelques minutes et que nous n'avons pas réussi à relancer le jeu (rongntudju !), le seul truc qu'on peut affirmer à l'heure actuelle, c'est que l'ambiance de ce titre promet d'être débile et hystérique à souhait. Jetez un coup d'œil aux photos des transformations ! Arf ! Arf ! La réalisation technique, quant à elle, ne devrait pas faire date mais s'annonce néanmoins sympathique. En d'autre termes, il faut plus s'attendre à un petit jeu de série B qu'à une grosse bombasse « numérico-ludique » !

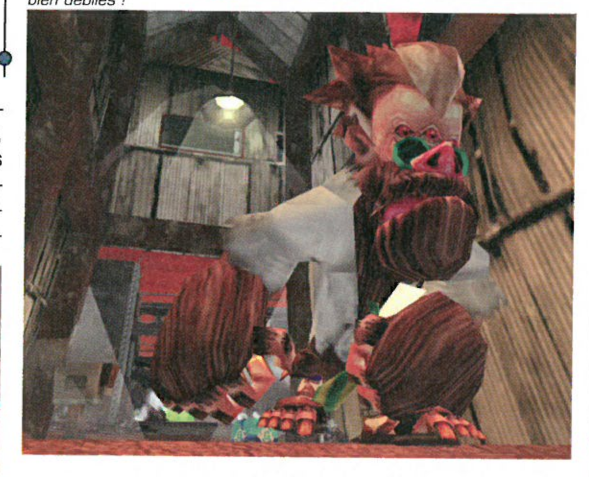


Dr Muto pourra également utiliser de nombreux gadgets pour progresser dans les niveaux.



Du point de vue technique, rien de fantastique à signaler.

Made in Europe



Des transformations bien débiles !

Éditeur : Midway • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Printemps 2003

Stake

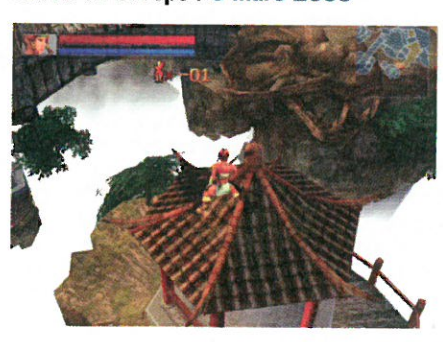


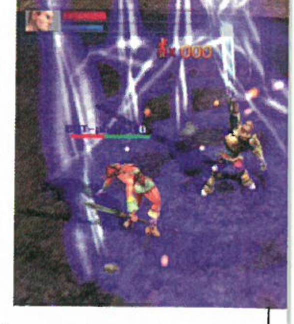
Hop ! Un jeu surprise ! Big Ben Interactive nous a laissé sur un coin de bureau un CD avec quelques infos sur Stake et des photos. Visiblement bien engagé dans son développement, ce titre de Gameness Art Software (des développeurs taiwanais dont l'existence vient d'être découverte par le monde occidental) ressemble fort, à vue de screenshots, à un clone du Power Stone de Capcom. Proposant trois modes de jeu, Stake offrira des bastons entre 9 personnages, chacun avec ses pouvoirs bien entendu bourrés d'effets spéciaux qui déchirent sa génitrice. On retrouvera également la possibilité d'utiliser des objets comme des grenades, des pierres et des éléments du décor. Orienté également multijoueur, Stake permettra des affrontements à 4 joueurs en écran splitté. Tiens, des vidéos du jeu sur un autre CD posé sur un autre coin de bureau. Eh ben les enfants, si vous cherchez un jeu subtil, ce ne sera pas celui-là, croyez-moi. À noter enfin que Gameness est présenté comme un éditeur multi-plates-formes ; il y a donc fort à parier que le jeu sera annoncé également sur PlayStation 2 et GameCube. Espérons simplement que Stake ne sera pas à ch... Steak haché, ahaha ! Bon, ok.

Éditeur : Big Ben Interactive • Machine : Xbox
Sortie en Europe : 3 mars 2003



L'un des personnages vient de se libérer de l'emprise de la glace, qui vole en éclats.





À quatre, c'est à n'en pas douter un joyeux bordel qui nous attend.


Les passages en forêt fourmillent de détails et impressionnent par la grande densité d'arbres.

Les conditions météo, comme la pluie, promettent d'être encore mieux rendues que sur PS2.



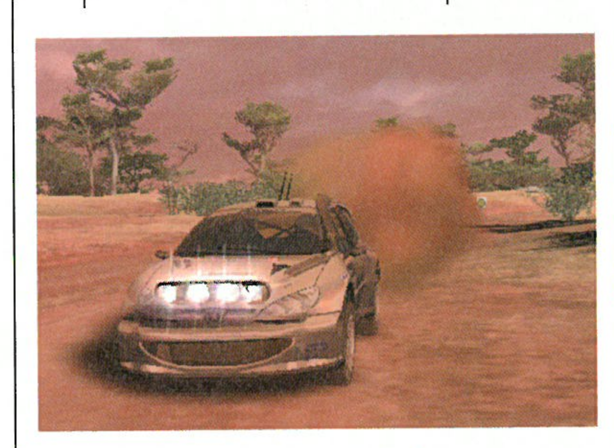
V-Rally 3


Éditeur : Infogrames
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Avril 2003

En attendant d'avoir des nouvelles de son Jak & Daxter-like répondant pour l'instant au nom de code « Kim », Eden Studios remet le couvert avec sa série fétiche. V-Rally 3 ouvrira bientôt le capot de la Xbox.

Alors que l'on pensait que la folie des jeux de caisses allait s'estomper en ce début d'année, c'est tout le contraire qui se produit. La fête des courses de jantes bat son plein et Infogrames en est le grand acteur. Ce mois-ci, en plus de Racing Evoluzione (voir notre test), c'est le fameux hit des développeurs lyonnais, Eden Studios, qui fait son retour sur console. À l'instar de la PS2 qui compte déjà 3 titres de qualité, la Xbox pourra très prochainement se targuer d'en avoir autant avec l'arrivée de V-Rally 3 (en plus de Rallisport Challenge et Colin McRae Rally 3). Mais si l'on en croit les dires des développeurs, cette version ne devrait pas être qu'un simple portage. Grâce aux capacités de la bécane et au travail de cette équipe de talent, cette adaptation devrait présenter quelques améliorations.


Au regard de cette photo, la route semble effectivement plus large dans le rallye de Suède.



Plus accessible ?

Souvenez-vous de la version PS2 et de son mode Carrière novateur. En commençant son apprentissage de pilote sur 1.6l avant de passer dans la catégorie des 2.0l, les 6 pays (Suède, Allemagne, Angleterre, France, Finlande et Kenya) donnaient lieu à de véritables challenges de conduite. En effet, le style de pilotage du joueur avait une répercussion sur le moral des troupes, si bien que les mécaniciens réparaient plus ou moins bien les bagnoles. Cet élément sera évidemment à nouveau de la partie mais espérons que le niveau de difficulté sera effectivement revu à la baisse pour cette nouvelle mouture. Trop élevé sur PS2, les néophytes ont eu toutes les peines du monde pour parvenir à la classe supérieure. On nous promet donc que les modèles physiques seront remaniés (notamment pour la Ford Focus) afin que les joueurs éprouvent de meilleures sensations, que les voitures seront plus faciles à maîtriser, même si V-Rally 3 aura toujours une orientation simulation. Concernant les environnements des 48 spéciales, dont 24 en mode reverse, déjà merveilleusement bien rendus sur PS2, il semble qu'Eden Studios les ait améliorés de manière significative. Ainsi, de nombreux effets visuels feront leur apparition et devraient nous immerger totalement dans un monde où le rallye est roi. Enfin, le tracé des spéciales devrait être élargi. Nous n'aurons donc plus a priori à formuler ce reproche récurrent à la série où l'on avait la mauvaise impression de conduire dans des « couloirs ». Il ne nous reste donc qu'à attendre bien sagement mais avec une certaine impatience la première version jouable pour vérifier tout cela. Si l'ensemble de ces promesses est tenu, les détenteurs de Xbox auront un nouveau très bon titre à se mettre sous la dent.

en bref



LE GADGET DU MOIS

Les laboratoires de recherche des sociétés japonaises Eamex et Dai-ichi Kogei ont mis au point des poissons artificiels, capables de nager. Les petits robots, en forme de poissons exotiques, sont équipés de muscles artificiels en polymère pour actionner leurs nageoires. Ils seront commercialisés, au moment où vous lirez ces lignes, au prix de 130 euros.



Télex

SN System a sorti de nouveaux outils de développement plus performants pour la GameCube. Cette technologie, intitulée « ProDG », devrait réduire de 60 % le coût usuel de conception d'un jeu ! C'est cool, comme ça on en aura plus. Hinhinhin...

GALERIANS ASH SUR PS2

Ça y est, une date a enfin été lâchée de la part de Big Ben Interactive pour la sortie de Galerians Ash sur PlayStation 2. Il s'agit de la suite du jeu de survival-horror futuriste de Sammy. On ne pourra s'empêcher de vous dévoiler de nouveaux clichés de ce titre atypique, très attendu des amateurs de softs d'aventure. Très attendu oui... mais peut-être aussi très décevant. Enfin, moi j'dis ça...





Le choix m'appartient.

Face A : Je n'ai plus de limites.

Avec le kit de connexion Wanadoo,
je profite pleinement d'Internet :

le Haut Débit Illimité,
c'est à partir de 30 Euros TTC/mois*

ou

avec les forfaits Wanadoo Intégrales,
je surfe sur Internet en toute sérénité,
avec les services anti-virus
et contrôle parental.*

*Offres soumises à conditions. Voir conditions détaillées sur votre kit de connexion Wanadoo.
SA WANADOO INTERACTIVE - 48 rue Camille Desmoulins - 92791 Issy les Moulineaux Cedex 9 - RCS B403 088 0867.

Face B : J'ai toujours l'esprit libre.

810 555 999
prix d'un appel local
anadoo.fr, agences France Télécom,
andes surfaces, magasins spécialisés.



Si vos souvenirs de lecteurs sont bons, vous vous rappellerez sans doute que nous avions beaucoup aimé Kengo (8/10 dans les numéros 105 et 107). Certes, il faut être très porté sur le trip samurai et le gameplay expéditif qui va avec (certains d'entre nous sont aussi de grands fans de Bushido Blade 1 & 2, jamais égalés si vous voulez notre avis d'ailleurs), mais une fois qu'on rentre dedans, et pour peu qu'on ait un partenaire dans le même délire, on se prend à enchaîner les matchs frénétiquement en s'extasiant à chaque fois sur les plus belles passes et les plus belles situations pouvant survenir... Pour ceux qui auraient loupé le coche comme Pierre, le gameplay de Kengo privilégiait plutôt la technique que le bourrinage, avec un système très précis de contres, de parades et de multiples gardes. Le tout était un peu plus tolérant que dans Bushido Blade, ce qui pouvait quelque peu



Dans le mode Bushido, tout se déroule depuis votre maison : entraînement, défis, tournois, visites de dojos et customisation des coups.

Sword of the Samurai

Éditeur : Ubi soft
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2003

Le titre de ce nouveau jeu de sabre peut prêter à confusion avec un certain « Way of the Samurai », déjà disponible chez Eidos sur PlayStation 2... mais en fait, il s'agit ni plus ni moins de la suite de Kengo !

La modélisation des personnages a été grandement améliorée par rapport au premier Kengo.



décevoir les vieux fans, mais l'esprit de concentration, de calme et d'attaques fatales bien préparées restait intact, toujours aussi original et jouissif.

Une formule améliorée

Pour cette suite, les développeurs ont, semble-t-il, pris bonne note des différentes critiques pour rénover le gameplay. Ainsi, si la barre de vie et le principe d'hémorragie sont toujours de la partie, on peut désormais réellement tuer son adversaire avec un seul coup bien placé. De plus, les super attaques fantaisistes du premier épisode ont complètement disparu, pour plus de réalisme et d'authenticité. Le mode Solo n'a quasiment pas bougé et vous permet toujours de créer votre combattant sur mesure, en l'entraînant pour augmenter ses statistiques, en participant à des combats officiels ou clandestins pour gagner de la renommée ou en allant de dojo en dojo pour obtenir des tonnes de nouvelles techniques. Votre héros sera ainsi lent et maladroit au début, pour devenir ensuite très puissant et être utilisé dans le mode Versus. Tout ce système de compétence et d'expérience a été complexifié et permet d'obtenir des personnages vraiment différents les uns des autres. La classe. Un nouveau mode fait également son apparition, le Time Attack, et vous propose de trancher des corps en temps limité comme dans un bon vieux beat them all. Cette nouveauté s'annonce malheureusement limitée et assez décevante... Plus un bonus qu'une vraie nouveauté, quoi. Pour le reste, sachez enfin que la réalisation tient franchement la route, avec des personnages très bien modélisés, des animations super classieuses et une ambiance sympa. Voilà qui s'annonce pas mal, donc, mais on attendra tout de même la version test pour vous en dire plus sur la profondeur réelle du système de jeu.


Le mode Time Attack n'a rien de franchement excitant, malheureusement.

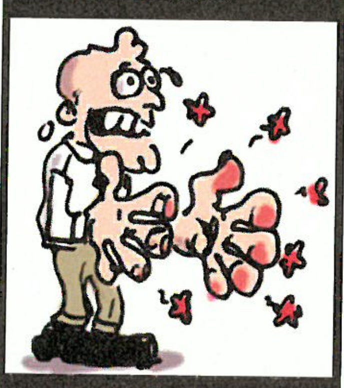

Tout le gameplay repose sur les contres, les parades et les bons placements.

en bref



LE RECORD DÉBILE DU MOIS

Un pianiste du New Jersey a joué pendant plus de 50 heures dans un restaurant new-yorkais, espérant attirer l'attention de sa petite amie et celle des médias. John Conte, 39 ans, a commencé son marathon musical à 7h30 un mardi et l'a achevé vers 11h50 le jeudi, jouant au total pendant 52 heures, à raison d'une pause de 15 minutes toutes les 8 heures !



Télex

Voici les grands, les magnifiques résultats de notre Enquête Lecteurs (Joypad n°124). Les gagnants sont donc Hmimi Azzout, Nicolas Malgouyres, Aurélien Watterlot, Florent Jouandon et Carlos Borges qui recevront chacun leur jeu de rêve... Merci à vous tous ! Et surtout à toi, toi, et encore toi !

LE VOXEL SUR GBA

On aura tout vu sur GBA ! Alors que Pocketeers travaille d'arrache-pied pour nous concocter un moteur 3D, Torus Games, de son côté, nous prépare un moteur Voxel pour notre portable fétiche. Il s'agit de pouvoir créer un rendu visuel en 3D à base d'éléments en 2D, sans faire appel à la technique des polygones ! Par exemple, pour les heureux possesseurs de PC, sachez que le jeu Delta Force utilise cette fameuse technologie du Voxel. Tenez, rincez-vous les yeux avec ces clichés de derrière les fagots !





en bref

LE PYTHON DE SA VIEILLE MÈRE !

Les passagers d'un autobus kenyan ont été effrayés par un python noir de trois mètres de long sortant de leurs bagages. Une vieille femme l'avait enfermé dans une boîte pour l'utiliser lors d'un rituel de sorcellerie, dans le but d'aider son frère à remporter un siège de conseiller municipal aux élections générales kenyanes !



Télex

La vente de CD audio est en baisse : moins 10 % en un an. Le piratage et les mp3 sont évidemment montrés du doigt. Du côté des « clients », on souligne plutôt le manque de qualité et le prix des CD... (Source : NY Times)

UNE HISTOIRE DE CHIFFRES AVEC DES CHIFFRES DEDANS

Sony vient de publier ses chiffres de ventes pour la période hivernale. Autant le dire tout de suite, la PlayStation 2 a réalisé un véritable carnage aux États-Unis et en Europe... En revanche, au Japon, même si le monolithe noir reste en tête des ventes de consoles, ce Noël 2002 marque un vrai ralentissement par rapport à l'année dernière. À l'échelle mondiale, ce sont près de 8,3 millions de PS2 qui se sont vendues sur la période de Noël, soit une augmentation de 24 % par rapport à l'année précédente. Belle santé. Quoi qu'il en soit, voici rien que pour vous le détail de cette épineuse question.

États-Unis : 4 millions
(+42 % par rapport à 2001)
Europe : 3,4 millions
(+27 % par rapport à 2001)
Japon : 920 000
(-27 % par rapport à 2001)

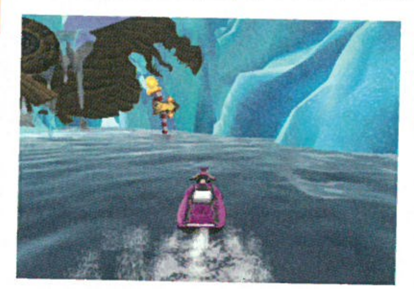
Télex

Les États-Unis envisagent de taxer les opérations de commerce électronique. Autrement dit, de créer une taxe lorsqu'on achète quelque chose sur Internet. À quand la taxe sur l'air non pollué ?...

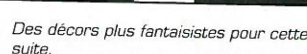
MA VRAIE-FAUSSE VIE SENTIMENTALE

Le site Dating Simulation vous invite à créer un personnage (il faut définir sa beauté, son humour, etc.), puis à vous balader en ville et évoluer pour finalement réussir à séduire la jolie Minami. Vous pouvez aller au lycée, au karaoké, au cinéma... et vous gagnez des points en devenant plus populaire. C'est assez limité, certes, mais mignon tout plein et en français ! **http://datingsim.com**

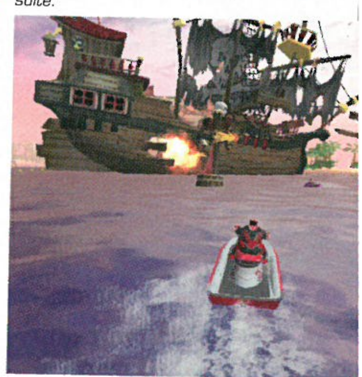








Des décors plus fantaisistes pour cette suite.



Splashdown 2

La nouvelle est toute fraîche (ou presque), elle vient de tomber : la suite de Splashdown est actuellement en cours de développement. On retrouve aux manettes les talentueux développeurs de Rainbow Studios qui, avec le premier volet, avaient su étonner les possesseurs de PlayStation 2 en créant un rendu de l'eau surprenant de réalisme. En revanche, le studio originaire d'Arizona bosse pour THQ et non plus pour Infogrames. Si l'on en croit le communiqué de presse, pour cette suite, Rainbow Studios a considérablement amélioré le comportement des Sea-doo, ainsi que le moteur physique de l'eau qui générera cette fois des vagues beaucoup plus volumineuses, des rapides et des courants bien vicieux pour un maximum de sensations. Pas de gros changements à signaler du côté des modes de jeu : on retrouve les courses en outdoor, en indoor et du Contre la montre. Les tricks seront également de la partie pour les amateurs de freestyle. Classique. On croise les doigts pour que les Sea-doo se comportent de manière aussi subtile que ceux de Wave Race Blue Storm. Affaire à suivre...

Éditeur : THQ • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Été 2003



Les développeurs promettent pas mal d'améliorations, notamment en ce qui concerne les modèles physiques.

Evolution Skateboarding





Un skater contre un scorpion géant... on aura tout vu !

Décidément l'espoir fait vivre ! Malgré la suprématie de la série Tony Hawk qui a éclipsé depuis bien longtemps toute forme de concurrence, certains n'en démordent pas ! Après de nombreux essais infructueux, Konami, en tout cas, y croit toujours dur comme fer, quitte à se manger une nouvelle fois une gamelle monumentale en arrivant des mois après la sortie du titre d'Activision qui fait la joie des fans de skate. Mais arrêtons là les railleries, contrairement à l'insipide ESPN X-Games Skateboarding, Evolution Skateboarding ne semble pas totalement dénué d'intérêt. Évidemment, il ne faut pas s'attendre à une jouabilité foncièrement novatrice : les commandes sont identiques à celles de THPS 4, tout comme le système de progression ou de combos. Bien que le rythme soit nettement plus lent, bien qu'on ait la possibilité de cumuler les super tricks, et que les manuals ne se réalisent pas tout à fait de la même manière, il s'agit clairement d'un énième clone... Pour les sensations inédites, on repassera. Le manque d'originalité se fait également cruellement sentir dans les menus. En revanche, comme dans Evolution Snowboarding, on affrontera des boss à la fin des niveaux ! La réalisation de cette version GameCube, quant à elle, est de bonne facture mais reste globalement identique à celle de la mouture PlayStation 2. Sans vouloir vendre la peau de l'ours avant de l'avoir fraggé, Activision peut continuer à dormir sur ses deux oreilles en bavant onctueusement sur son oreiller !

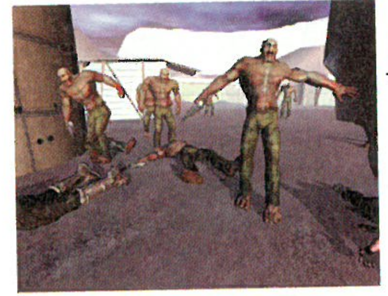


Une réalisation graphique plaisante, sans plus.

Éditeur : Konami • **Machine :** GameCube
Sortie en Europe : Mars 2003

Brute Force





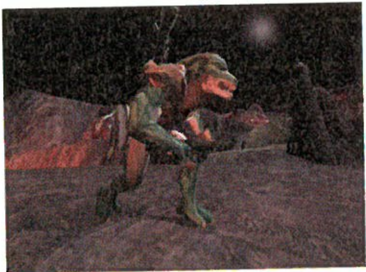


Brute Force sera le prochain titre publié par Microsoft qui tentera de marcher sur les plates-bandes de l'excellent Halo. Il s'agira d'un FPS (First Person Shooter) qui vous permettra de diriger simultanément 4 commandos de l'espace et d'affronter des hordes de soldats. Les environnements promettent d'être vastes et d'offrir des spots bien pensés pour que vous puissiez développer en toute quiétude votre « art de la guerre ». En ce qui concerne la jouabilité, le soft intégrera également des éléments de stratégie, en vous offrant le choix entre des approches furtives ou directes. Parmi les diverses classes de personnages, vous retrouverez le très populaire sniper des familles, le troufion d'assaut, le commandant... bref, la hiérarchie classique qui compose l'élite militaire. La panoplie des armes, quant à elle, devrait se révéler toutefois plus riche, avec notamment une dizaine d'engins de mort ultra-futuristes (Mini-guns, Canons Sonic, Gilet de Camouflage, Sniper Rifles, Psychic Blasts...). Graphiquement très attractif, Brute Force pourrait bien créer une surprise de taille lors de sa sortie, d'autant plus qu'il prévoit dans ses modes de jeu une campagne solo et des options multijoueurs en Coopération ou en Deathmatch (Xbox Live). Malheureusement, avant de pouvoir y mettre la patte, il faudra encore patienter comme des crevards... Zob...

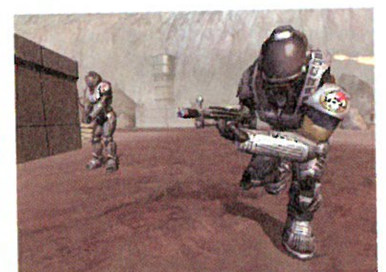
Éditeur : Microsoft Games Studios • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : 1er trimestre 2003



Les environnements promettent d'être gigantesques.



On retrouvera la fameuse caste reptilienne illuminati parmi les races d'extraterrestres !

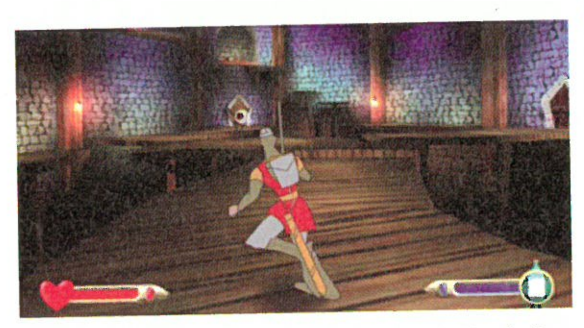


Les Space Marines ont la classe !

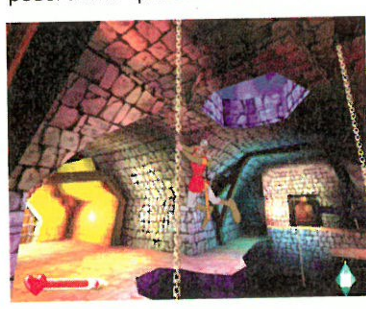
Dragon's Lair 3D



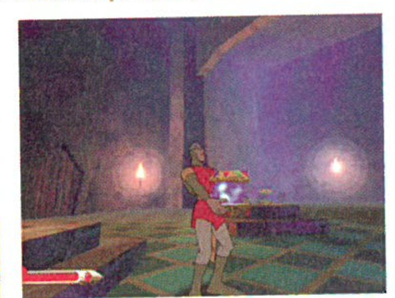
Dragon's Lair... ah, que de souvenirs : Pigalle et ses mini-stands de forains remplis de bornes d'arcade, et surtout les pièces de 10 francs que je chourais dans le porte-monnaie de ma reum pour pouvoir jouer à un jeu, que dis-je, à un dessin à peine interactif, d'une beauté tout simplement révolutionnaire pour l'époque. On était en 1983, j'avais, euh...13 ans et plein de boutons d'acné sur la gueule. Ouais, ça file le temps, camarade. Mais trêve de nostalgie, revenons à nos dragons ! Vingt ans après sa première apparition en salle d'arcade, Dirk fait son come-back avec des graphismes 3D cel shading pour rester fidèle à l'esprit DA de la mouture originelle, et surtout une vraie jouabilité. Le scénario, lui, tient sur un ticket de métro (un peu comme celui des Deux Tours) : dans la peau du preux chevalier, vous allez devoir secourir la princesse Daphné retenue prisonnière dans un dangereux château appartenant à un sorcier et à son dragon. Ce jeu d'aventure/action proposera une quarantaine d'environnements, des tas de pièges bien vicelards et des hordes d'ennemis vindicatifs. La réalisation graphique s'annonce plutôt agréable. Maintenant, n'ayant reçu aucune version jouable, impossible de se prononcer sur les vertus ludiques de ce remake 128 bits. On attend...



Éditeur : Ubi Soft • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Printemps 2003







en bref

LA CLASSE ILLUMINATI

Le président George W. Bush a gracié 7 auteurs de petits larcins, dont un postier auteur du vol de 10 dollars dans du courrier et un producteur de whisky illicite du Tennessee. Les autres amnisties concernent un homme qui avait trafiqué un compteur kilométrique sur une voiture, et un autre qui avait volé du fil de cuivre pour un montant de 38 dollars... Voilà les Irakiens rassurés...

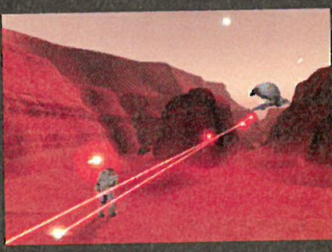


Télex

La firme British Telecom a été offusquée par une séquence de The Getaway. En effet, on peut y admirer Mark Hammond dans ses œuvres, en train de semer la pagaille dans Londres à bord d'une camionnette aux couleurs de la marque. C'est pourquoi ce passage sera absent des nouvelles fournées du jeu. Qui a dit « collector » ?

RTX RED ROCK SUR PS2

Vous le savez, LucasArts nous prépare pour cet été un jeu d'action/aventure intitulé RTX Red Rock. L'intrigue se déroule sur la planète Mars, fraîchement colonisée par les Terriens en l'an 2103. Vous incarnez E.Z. Wheeler, un astronaute major de l'armée, dont la mission est de repousser les assauts des E.T. sur le caillou rouge. Les missions devraient également proposer des opérations de combat en extérieur dans de vastes environnements. Nous espérons que ces quelques nouvelles photos sauront vous mettre en appétit.

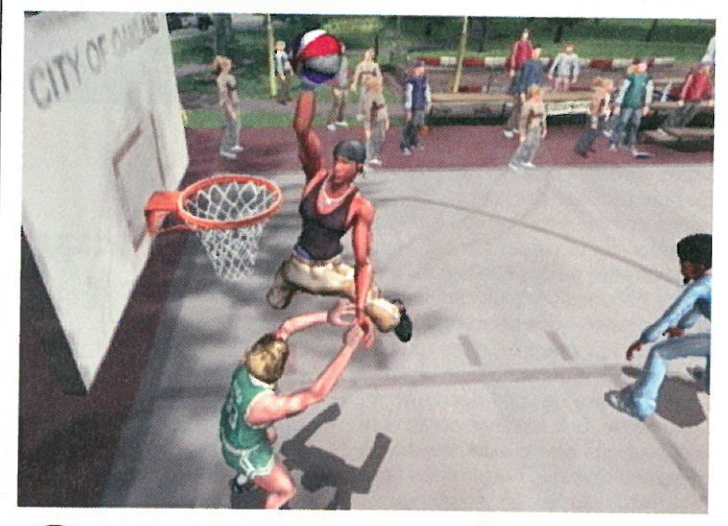




Made in Europe

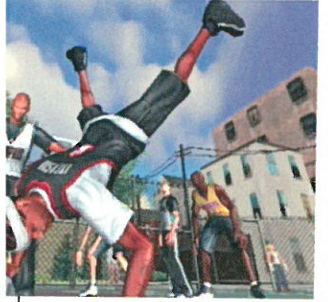
NBA Street 2

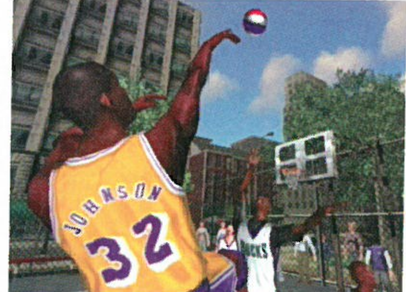
PS2



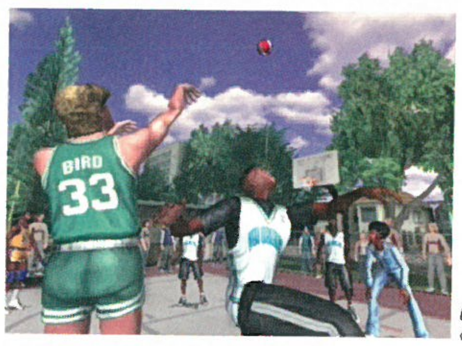
EA Sports Big garde le rythme. La branche alternative d'Electronic Arts vient tout juste d'annoncer le second volet de NBA Street pour la fin du mois de mars et on ne devrait pas tarder à entendre parler de SSX 3. Ballon orange et suite oblige, il ne faut pas s'attendre à des bouleversements majeurs. Le premier gros changement de ce second opus concerne les effectifs : en plus des 150 stars américaines du moment, vous pourrez recruter les vieux de la vieille, à savoir des gars comme Wilt Chamberlain, Magic Johnson ou Dr. J, soit une bonne vingtaine de joueurs de légende ! Évidemment, chacun de ces basketteurs disposera de ses propres « signature-moves ». Également au menu de cette suite : de nouveaux dunks surréalistes, des dribbles encore plus spectaculaires, des passes plus percutantes que jamais et des mouvements inédits. Les développeurs en ont également profité pour imaginer de nouveaux playgrounds. La réalisation graphique, quant à elle, s'annonce d'un bon niveau, tout comme les animations. NBA Street 2 risque de se heurter de plein fouet à NBA 2K3 de Sega Sports, bien que ces deux titres ne jouent pas tout à fait sur le même registre.

Éditeur : **EA Sports Big** • Machine : **PlayStation 2** • Sortie en Europe : **Printemps 2003**





Y a pas à dire, le design est réussi.



Un feeling très « NBA-jamien ».

Evolution Snowboarding



Le jeu est divisé en missions et propose un scénario un peu comme Dark Summit !

Un gameplay à mi-chemin entre SSX et Road Rage ! Arf !



Les précédents jeux de snowboard de Konami n'ayant convaincu personne, l'éditeur nippon aurait pu décider de lâcher définitivement l'affaire. Que nenni, il s'acharne le bougre. Cette année, on abandonne la simulation pointilleuse et gonflante pour de l'arcade pure et dure. Evolution Snowboarding lorgne à la fois du côté de SSX d'EA Sports Big, de THQ et de son insipide Dark Summit mais aussi – plus surprenant – de Road Rage ! Bonjour le cocktail ! Le titre de Konami s'éloigne pas mal des habituelles productions de glisse en proposant des commandes très orientées beat'em all ! En effet, en plus des tricks, votre rider peut filer des beignes, enchaîner des coups de tatanes comme Van Damme en détachant un pied de la fixation de la planche mais aussi ramasser des battes de base-ball ou des chaînes qui traînent sur la neige pour se débarrasser plus rapidement des adversaires ! Autre originalité, vous serez également amené à affronter des boss ! Par exemple, dans l'un des niveaux, un croisement entre Correy (le hurleur de Slipknot) et le psychopathe Jason essaiera de vous découper en morceaux avec sa tronçonneuse. Si le mélange paraît rigolo, en revanche, on ne peut pas dire que la réalisation nous ait fait sauter au plafond d'extase. N'ayons pas peur des mots, le design est plutôt laid, les pistes manquent de dénivelé et les textures sont vraiment ternes. Bref, Evolution Snowboarding semble avoir hérité des tares esthétiques de ses frangins. On verra au moment du test si la sauce prend. Dernière petite info : la B.O. est assurée en partie par Slipknot qui, d'ailleurs, se séparera après la sortie de son troisième album ! Scoop !

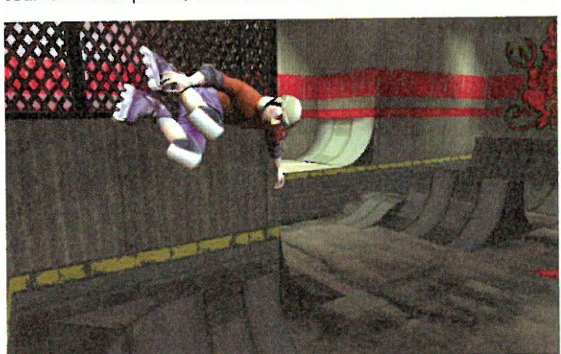
Éditeur : Konami • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2003



Rolling

Après Z-Axis, c'est au tour de Rage Software de tenter sa chance avec un jeu d'aggressive inline. Entraperçu lors du dernier salon de l'E3, Rolling revient sur le devant de la scène après de longs mois d'absence. Si l'on en croit le communiqué de presse, ce titre promet d'être le jeu de roller le plus réaliste jamais créé. Pour le moment, difficile d'en juger, il est encore trop tôt. Le contenu, lui, s'annonce plutôt complet : vous pourrez vous la donner grave dans la rue, dans les skate-parks les plus réputés des « Zétazunis » ; il y aura également des épreuves de « vert »... soit au total une bonne petite dizaine de niveaux. En outre, vous pourrez incarner 19 pro riders dont la réputation n'est plus à faire (Ron Julio, Brian Shima, Randy Spizer...). Au menu également, plus de 200 tricks, des centaines de combinaisons et 120 challenges qu'on espère originaux. Rolling proposera en outre un éditeur de skate-parks, un éditeur de riders avec 1 200 sapes différentes, une trentaine de sponsors, un mode « Photographe », un système de réputation apparemment complètement inédit, une B.O. comprenant plus de 30 morceaux qui arrachent les cages à miel (les oreilles, quoi !), et bien sûr, un mode multijoueur à deux en écran splitté. La prise en main, quant à elle, ne devrait pas dépayser les habitués des Tony Hawk et Cie... enfin, en toute logique.

Éditeur : Rage Software • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2003


Rolling parviendra-t-il à faire mieux qu'Aggressive Inline ?

Des aires de jeu d'une vastitude certaine !





en bref



LA NOUVELLE GLAUQUE DU MOIS

Un jeune chauffard lituanien dépourvu de permis de conduire, ayant pris la fuite après avoir renversé un piéton, pensait être sorti d'affaire en arrivant chez lui, mais la victime, un homme de 64 ans, était toujours coincé sous sa voiture. Selon la police, il était probablement saoul et allongé au milieu sur la chaussée quand il a été heurté par le véhicule.



Télex

LucasArts a mis sur son site officiel une vidéo de son prochain jeu inspiré d'Indiana Jones, prévu sur Xbox et PS2. Pour les amateurs du haut débit, voici l'adresse à consulter : www.lucasarts.com/products/indiana/

ADVANCE WARS 2





La suite du meilleur jeu de stratégie de la Game Boy Advance est prévue pour le premier trimestre de cette année. L'interface devrait accueillir de nouvelles troupes, des véhicules en sus ainsi que des personnages inédits aux pouvoirs tactiques surprenants. Admirez ces photos avant de pouvoir y mettre une patte ! Allez voir aussi notre Avant-Première spéciale Nintendo, histoire d'en savoir moult fois plus sur tout l'univers Nintendo... hormis Advance Wars 2. Bah oui, logique, on vous en parle ici !



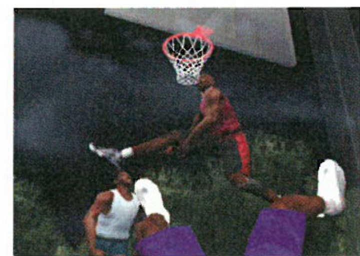
Made in Europe

NBA 2K3



On n'aura de cesse de vous le rabâcher pour que ça rentre définitivement dans vos caboches : NBA 2K3 est à la simulation de ballon orange ce que PES 2 est au football virtuel. Comme précédemment, on retrouve aux manettes de cette nouvelle édition les talentueux programmeurs de Visual Concepts. Alors qu'on pouvait s'attendre à une simple réactualisation, on note de nombreuses améliorations par rapport à l'édition 2002, à commencer par l'apparition de nouveaux mouvements parmi lesquels de nombreuses feintes, une motion capture encore plus coulée et une bonne cinquantaine de dunks inédits. En ce qui concerne le gameplay, les développeurs ont sensiblement modifié le système de tirs à mi-distance et affiné une jouabilité déjà bien technique. Vous aurez notamment la possibilité de décaler certains tirs au tout dernier moment, de déclencher des feintes en position de pivot ou encore appeler des écrans. Bref, de quoi rendre le feeling encore plus subtil et réaliste. Du côté des menus, tous les modes de jeu habituels sont au rendez-vous. En plus des habituelles compétitions et d'un mode franchise bien pointu, NBA 2K3 proposera, à l'instar des volets précédents, un mode Street vraiment fun. Enfin, contrairement aux rumeurs, cette version européenne bénéficiera d'une option online. Pour finir, techniquement, cette version bêta ne nous a pas déçus. Que demande le peuple ? Que ce petit bijou made in Sega sorte le plus vite possible !

Éditeur : Sega
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2003



Oui... les animations déchirent leur race.



Et hop, un petit écran pour mettre la défense dans le vent !

ToeJam & Earl 3



Éditeur : Sega
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Mars 2003

Les extraterrestres « hyper-hype » de Sega vont investir la Xbox pour de nouvelles aventures placées sous le signe du funk et de la bonne humeur. Amis Terriens, attendez-vous à une rencontre du troisième type du genre affligeant !



Le design des protagonistes est à mourir de rire.

La planète Terre se porte bien mal ! Les humains commencent à se détourner en masse du genre musical qu'est le funk ! Bien entendu, pour une race d'Aliens où le funk est élevé au rang de religion, cet état de fait est perçu comme un véritable sacrilège ! Nos compères décident alors de revenir sur notre belle planète bleue à bord de leur soucoupe volante, pour mener une politique de « mind-contrôle » sur les infidèles Terriens et ainsi restaurer la suprématie de l'Afro-Music !!! Yo Man !!! Testé il y a deux mois dans notre rubrique Import, ToeJam & Earl 3 va donc bientôt débarquer dans notre beau pays pour combler les attentes des fans de jeux de plate-forme et de mélodies exotiques. Les plus âgés d'entre vous doivent encore se souvenir de ce soft fort atypique sorti sur Megadrive il y a maintenant plus de 10 ans, et qui narrait déjà les aventures débiles de nos lascars de l'espace. En tout cas, la version 3D promet toujours des ambiances aussi loufoques ainsi que des personnages délirants.

Mother Funker !!!

Le principe du jeu consiste toujours à remplir différents objectifs comme convertir des humains à la religion du Funk en leur assenant des coups ou récolter des cadeaux. Plus en détail, le système de progression utilise un concept assez conventionnel de stages à péages à débloquer en ramassant suffisamment de clés, à l'instar d'un Spyro ou d'un Sly Raccoon. Le soft dispose également d'une quarantaine de mélodies « funkadélik » à collectionner en dénichant des disques vinyles dissimulés un peu partout dans les niveaux. De plus, de petites


En collectant assez de clés, vous pourrez débloquer les autres stages.



Avec ses godasses à ressorts, Earl peut effectuer des sauts plus puissants.


Latisha est un nouveau personnage jouable de la série.

épreuves bonus à la Bust-A-Groove viendront agrémenter la mécanique de jeu bien huilée. Chaque personnage possède des caractéristiques qui lui sont propres (attaques, amplitudes des sauts, vitesse de déplacement) et lui permettent d'être plus ou moins judicieux selon le type de mission à remplir. Bénéficiant d'une qualité de réalisation excellente, ToeJam & Earl 3 reste esthétiquement parlant dans l'esprit des péripéties précédentes sur console 16 bits, grâce à des designs toujours aussi « cartoonesques » à mille lieues des classiques productions « made in Sega ». Autrement, le moteur 3D s'avère très performant et offre une maniabilité et une lisibilité à toute épreuve, avec des effets de transparence pour éviter de se retrouver masqué par certains éléments du décor. Bref, un jeu drôle, original et délicieux pour les oreilles. Vous ne verrez désormais plus les petits hommes verts du même œil.

en bref



QUAND LA CHANCE TOURNE

Une retraitée de 66 ans avait empoché 17 000 euros en jouant aux dés. Mais en arrivant chez elle, lorsqu'elle est sortie de sa voiture et a ouvert son parapluie, un homme cagoulé a surgi et arraché son sac. « Je ne l'ai même pas vu approcher parce qu'il était dans mon dos. J'ai crié comme une malade. » Les boules.



Télex

*Drag-on Dragoon, le jeu d'aventure d'Enix prévu sur PS2 pour le printemps 2003, possède désormais son site Internet. Attention, la maîtrise de la langue nippone est exigée ! L'URL de la mort : **www.enix.co.jp/game/dod/***

GTA ET TOI ?

GTA Vice City a été nommé pour le prix du British Design Award, qui récompense le meilleur design de l'année au sens large. Autrement dit, le jeu de Rockstar sera en « compétition » avec d'autres produits ayant un rapport avec la mode, l'architecture, etc. Oui, c'est très curieux mais le jury a retenu le côté technologique au service d'une certaine beauté graphique... Pourquoi pas.

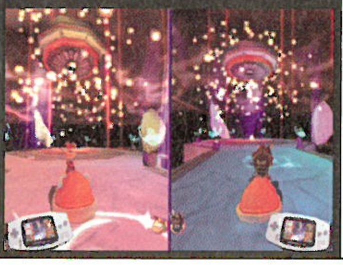


Télex

On en sait plus sur l'étrange titre de Nintendo intitulé Giftpia, qui est annoncé discrètement dans le planning des sorties japonaises. Il s'agirait d'un jeu d'aventure qui vous inviterait à explorer une île sous-développée offrant des interactions complexes liées à son évolution. Zarb...

RAYMAN 3 GC ET GBA EN LINK !

Testé dans ce numéro, Rayman 3 sur GameCube et GBA possède une fonction « Link » plutôt intéressante dont nous n'avons pas eu le temps de vous faire part. En bref, vous pourrez jouer jusqu'à 4 à des Tetris-like et autres jeux de course, mais également récupérer 10 nouvelles maps pour votre portable, ou encore profiter d'un ultime « challenge » secret une fois la version GC terminée !



en bref

JEWISH HAWK DOWN !

Un épervier portant une bague à la patte avec l'inscription « Université de Tel-Aviv » a été abattu après avoir tué un coq et trois poules dans la plaine libanaise de la Békaa. Ayant constaté que le volatile portait une bague avec une inscription en hébreu, Ismaïl a alerté des combattants du Hezbollah. La dépouille du volatile a été réquisitionnée pour s'assurer que l'oiseau n'était pas équipé d'un émetteur ou d'un autre système d'espionnage. Le monde va bien, les hommes s'aiment, c'est rassurant...

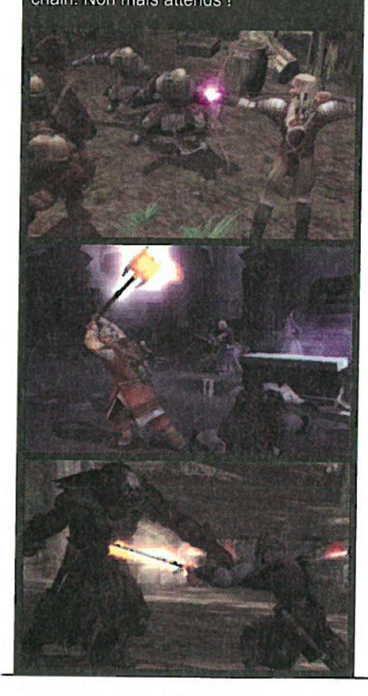


Télex

Dans une interview accordée à l'agence de presse Bloomberg, le vice-président de Capcom a démenti les rumeurs concernant un hypothétique rachat de la société par Nintendo. Ça tombe bien, nous n'y avions jamais cru, mais ça c'est notre côté Paco El Rabanno !!

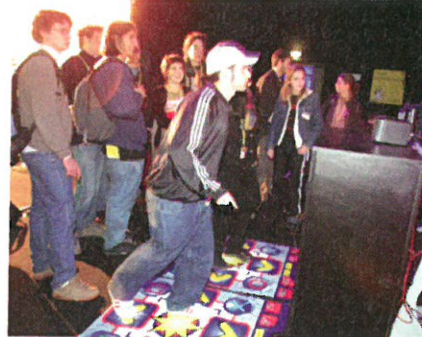
LES DEUX TOURS SUR GC ET XBOX

Nous avons deux secondes pour vous dire que les premières images des versions GC et Xbox des Deux Tours d'Electronic Arts, c'est de la dynamite ! Il sera toujours question d'un beat them all à la réalisation somptueuse qui regroupera les personnages du Seigneur des Anneaux dans une rixe massive contre les Orcs. On attend la sortie de ce futur hit d'action dans nos chaumières le 13 mars prochain. Hum, 2003 bien sûr, sinon ce ne serait pas le prochain. Non mais attends !





Entre autres interlocuteurs, Nicolas Gaume (P.D.G. de feu Kalisto), David Cage (Quantic Dreams) et Olivier Lejade (Makensleep) ont parlé économie du jeu vidéo : un domaine complexe et soumis à bien des difficultés.



Konami était un des rares éditeurs partenaires de l'événement. Dance Dance Revolution n'a pas eu de mal à trouver des joueurs...

e.magiciens 2002

Ce festival du numérique avait cette année pour thème les jeux vidéo. L'occasion pour nous de prendre un premier contact avec les élèves de SupInfoGame...

Que faut-il faire pour faire du jeu vidéo un métier ? Existe-t-il une école qui forme des game designers ? Qu'est-ce que les Illuminati ? Que nous réserve le futur ? Autant de questions qui nous sont souvent posées en ce moment. Si pour les dernières, on ne peut pas vraiment répondre, les premières s'éclaircissent en ce moment même. Comme certains d'entre vous le savent sans doute, SupInfoGame est la première école française qui forme à certains métiers-clés du jeu vidéo, et vous êtes nombreux à vous y intéresser. À l'occasion des e.magiciens 2002, un festival qui s'est tenu fin novembre à Valenciennes, nous avons pu prendre un premier contact avec quelques spécimens de la vingtaine d'étudiants de cette école, qui inaugurent cette aventure depuis la rentrée de septembre 2001. De quoi dialoguer et recueillir leurs premières impressions, mais aussi en apprendre un peu plus sur cette nouvelle formation qu'ils contribuent à raffiner, en leur qualité de cobayes...

Le jeu vidéo prend de l'importance

Traditionnellement consacrée au numérique et à d'autres métiers plus « normaux », cette rencontre entre professionnels et étudiants avait cette fois pour thème le jeu vidéo. Elle regroupait 9 pays européens, présentait quelque 250 documents vidéo, films d'animation, créations numériques diverses, mais au milieu de tout ce beau monde, c'est surtout à l'école créée par Marie-Anne Fontenier, fondatrice de SupInfocom, que nous nous intéresserons. Malheureusement, alors que c'était ce que nous aurions aimé pouvoir vous présenter, point de photos de locaux, de détails du cursus, ou quoi que ce soit de vraiment précis. Car l'expérience débute à peine, et il n'est pas encore temps pour nous d'en faire un dossier complet... Nous avons pu néanmoins nous rendre compte de quelques points essentiels. D'abord, SupInfoGame prépare non seulement au métier de game designer, mais aussi au métier de producteur, et à d'autres postes-clés de la chaîne de fabrication d'un jeu vidéo, trop souvent sous-estimés d'ailleurs. Ensuite, les élèves de cette première promo contribuent à améliorer la formation, qui a besoin de raffinement (et c'est bien normal). En cette qualité, ils proviennent de différents milieux, certains ayant déjà eu des expériences professionnelles, et même, pour une poignée, dans l'industrie du jeu vidéo. Différents interlocuteurs, la plupart bénéficiant déjà d'une grande expérience dans le milieu, sont venus leur administrer des cours et leur faire partager leur savoir, dans différents domaines, qu'il s'agisse de la gestion d'un studio, du game design ou des difficultés croissantes de l'industrie. Et c'est ce que nous avons pu retenir de nos entretiens avec eux : ils ont la tête froide, et ont conscience des réalités auxquelles ils risquent d'être confrontés dans leur futur métier. En d'autres termes, nous avons été très agréablement surpris de ce que quelques mois seulement de SupInfoGame leur avait déjà enseigné, mais aussi de la motivation entretenue autant par les professeurs que par les élèves. Pourtant, la route est encore longue avant que SupInfoGame ne soit une formation complète, équilibrée et surtout arrêtée. Prévu en 2 ans ou 4 ans (voir encadré), le cursus sera sans doute amené à changer pour les promotions à venir. Il est encore bien tôt pour dresser un premier bilan, mais nous reviendrons probablement dans quelque temps pour un compte rendu plus complet, car vous êtes nombreux à vous intéresser à ce « dossier ». D'ici là, bon courage à ceux qui inaugurent cette première école du jeu vidéo, qu'on devine promise à un bel avenir.



Le festival était surtout le prétexte pour des rencontres entre étudiants et professionnels du numérique, domaine large et en constante effervescence.

Pour en savoir plus...

Pour ceux d'entre vous qui souhaiteraient prendre contact avec SupInfoGame, vous pouvez obtenir des renseignements et un dossier d'inscription pour la prochaine rentrée en envoyant un e-mail à supinfocom@valenciennes.net, ou par téléphone au 03 27 28 43 53. L'école propose une formation en 4 ans après le bac, ou 2 ans après un bac+2.

Y a des jours où je ne comprends pas certains de mes collègues, notamment Jean et Greg. « Raymond », comme ils aiment à l'appeler familièrement, est pour eux un jeu répétitif et trop dur. Bon, ils n'ont pas tout à fait tort. Pour Rayman Revolution, par exemple, il n'était pas donné à tout le monde de le terminer à 100 %. Mais du coup, dès que j'ai lancé le jeu, ils sont vite retournés déconner dans le couloir et n'ont pas pris la peine de découvrir ce troisième volet (qui est en fait le quatrième si l'on considère que Rayman M fait partie intégrante de la série). Et grand mal leur a pris ! En effet, alors que Rayman 3 est déjà en test sur GameCube, la version PS2 sera disponible dès le mois prochain, au grand bonheur de tous les fans de ce p'tit gars sans bras ni jambes, de Globox... sans oublier les Lums, qui sont passés malgré eux du côté obscur.



Une distance d'affichage qui défie toutes les lois de la console !

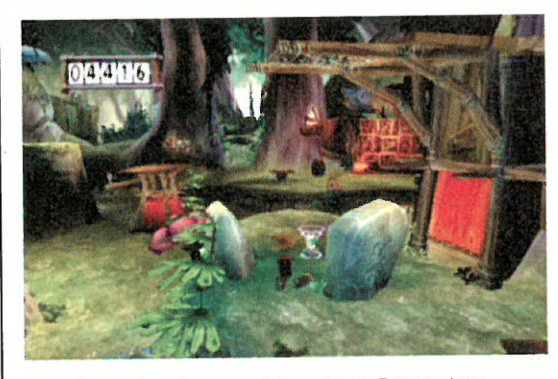
Rayman 3 Hoodlum Havoc

Éditeur : Ubi Soft
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2003

Rayman is back pour sauver le cœur du monde et venir en aide à tous ses compagnons d'armes. Ubi Soft est à deux doigts de nous pondre un petit chef-d'œuvre et de nous immerger derechef dans son univers ultra-coloré.

Qui a peur du grand méchant Lum ?

Tout ce que l'on peut dire à l'heure actuelle, c'est que les développeurs ont fait un travail remarquable. La mise en scène est toujours aussi somptueuse et le scénario de cet opus se déroule dans des environnements magnifiques mais bien plus sombres qu'à l'ordinaire. On retrouve l'ambiance imprimée à la série avec la quête de Lums, la libération des p'tizêtres et la recherche de nouveaux pouvoirs surpuissants. Rayman peut désormais s'équiper d'armures diverses et balancer des objets surprenants comme des missiles guidés, des chaînes et toujours ses fameux poings ravageurs. Techniquement, ça le fait « vegra ». La distance d'affichage est énorme, les caméras bougent à merveille même si elles masquent de temps à autre quelques éléments du décor, et l'interface simplifiée permet de réaliser la totalité des actions au moment voulu. Et de l'action, ce n'est pas ce qui manque. Bien que toujours orienté plate-forme, Hoodlum Havoc a manifestement trouvé le bon dosage aussi bien au niveau de la difficulté que de l'action. Même s'il semble un tantinet linéaire, les énigmes sont plus accessibles que dans Myst ! Et de cette manière, les joueurs et joueuses de tout âge et de tout poil devraient pouvoir terminer la quarantaine de niveaux répartis dans 10 mondes extrêmement vastes. Pour couronner le tout, l'humour omniprésent et bien décalé ne laisse aucun moment de répit à tous les protagonistes de cette nouvelle aventure dans laquelle Rayman sera aux prises avec d'innombrables ennemis et des Lums bien « dark ». Rendez-vous le mois prochain pour le verdict, qui devrait être ultra-favorable. Si je me « viande » dans mes prévisions, je suis prêt à me couper les bras et les jambes afin de porter la même croix que « Raaaaymond » !



Avant de pouvoir actionner ces interrupteurs, Rayman devra récupérer ses mains.



Un effet tornade qui débloquera de nouvelles plates-formes.



en bref



LE PAPY FLAMBEUR

Un Néerlandais de 88 ans a été grièvement brûlé après s'être incendié accidentellement avec la loupe dont il se servait pour lire le journal. Assis chez lui en pleine lumière, il n'a pas réalisé que le soleil fortement concentré par la loupe pouvait enflammer le papier et ses vêtements. L'homme a été conduit à l'hôpital dans un état critique.



Télex

Un texte de loi est en cours d'adoption par l'État du Michigan aux États-Unis, visant à punir les commerçants qui vendraient aux mineurs des jeux réservés aux adultes. Les peines iraient de 90 jours d'emprisonnement à une amende de 1 000 dollars.

GOAAAL !!?

EA annonce avec fierté que FIFA Football 2003 est numéro 1 des ventes en Europe, avec 2,5 millions d'exemplaires vendus sur les 5 consoles du moment. Il dépasse, je cite, « de 100 % les ventes de son plus proche concurrent ». Certes, PES 2 ne s'est vendu « qu'à » un peu plus d'un million d'exemplaires, mais seulement sur PS2 ! Et là, on se dit qu'on peut tout faire dire aux chiffres... n'est-ce pas V12 ?!



Télex

*Des arnaqueurs ont détourné un site Internet spécialisé dans l'assurance de transactions électroniques. Le truc drôle, c'est que le site détourné s'appelle **www.escrow.com**. Ça ne s'invente pas...*

APRÈS DENSHA DE GO...

Bon, ok, ça n'a juste supra rien à voir, mais Microsoft vient d'annoncer le développement d'un nouveau système baptisé Media2Go qui devrait permettre de transporter des fichiers (sons, images, etc.) via appareils portables (PVP). On imagine déjà les applications pour les téléphones portables, ou les PDA, mais sachez que la Bilou Corp. y pense aussi pour des transferts de données avec la Xbox. Logique...

Microsoft

en bref

L'ACTE CULOTTÉ DU MOIS

Un automobiliste de 46 ans qui purgeait une suspension de permis de conduire pour conduite en état d'ivresse est venu récupérer son précieux sésame à la sous-préfecture de Villefranche-de-Rouergue au volant de sa voiture. Le problème, c'est que les gendarmes, alertés par son comportement « zarbi », ont immédiatement procédé à un contrôle d'alcoolémie et ont découvert que l'homme avait 2,4 g d'alcool dans le sang !



Télex

Dans le fichier texte d'un jeu PC cracké, un pirate explique aux principaux acteurs du jeu vidéo (développeur, éditeur, distributeur) comment ils devraient travailler. Une initiative diversement appréciée.

LA VRAIE FANTAISIE VIVANTE EN LIGNE

Alors voilà, c'est l'histoire d'un jeu qui, hormis un titre ultra-long et ridicule, semble avoir littéralement « envoutifié » Zulox et LumGo. Ce RPG Online Xbox développé par la très occupée société Level 5 s'annonce en effet colossal. Gestion du jour et de la nuit, création ultra-précise des persos, système de job furieusement poussé, royaumes à gérer, graphismes surpuissants... vouip, ça pourrait bien déchirer un grand coup. Le Xbox Live va s'en trouver tout congestionné, j'vous l'parie !







Steel Battalion

Éditeur : Capcom
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Fin mars 2003





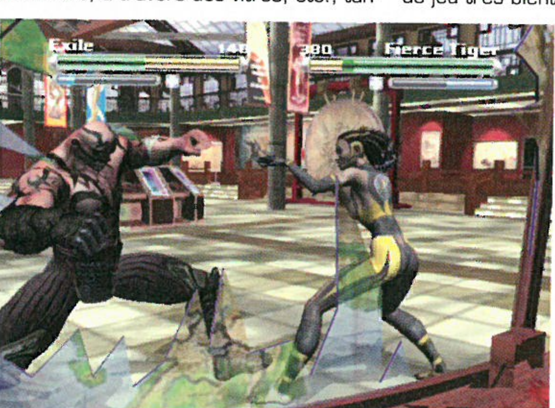
Avec toutes les indications à l'écran et les 40 boutons qui composent la manette, vous aurez souvent du mal à savoir où donner de la « cabeza » !

Connu sous le nom de Tekki dans sa version japonaise (8/10, Joypad n°124), Steel Battalion s'apprête à débarquer chez nous ! Comme vous le savez certainement, cet incroyable jeu de Capcom tire tout son intérêt de l'imposante manette qui l'accompagne... 8 kilos quand même ! Les développeurs avouent même avoir d'abord voulu créer la manette la plus cool qui soit, pour ensuite inventer le jeu qui pourrait aller avec ! Bref, avec deux sticks, un levier de vitesse, un modulateur de fréquences radio, deux pédales et pas moins de 40 boutons divers et variés, piloter un robot géant devient un trip fantastique ! Le jeu comprend 14 missions et se veut ultra « réaliste ». Il vous faudra d'ailleurs des heures et des heures d'entraînement avant d'être un minimum à l'aise, tandis que le bouton « Eject » devra devenir un réflexe obligatoire en cas de situation critique, chaque Game Over étant en effet rédhibitoire ! Bon, évidemment, il faudra non seulement être dans le trip, accepter de littéralement apprendre à piloter un robot géant, mais surtout pouvoir débourser la modique somme de 199 euros, prix du combo jeu + manette fixé pour l'Europe ! L'ensemble sera distribué par Microsoft.

Tao Feng Fist of the Lotus

Éditeur : Microsoft
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Avril 2003

Voici quelques nouvelles images de Tao Feng, le prochain jeu de baston de la Xbox... En attendant Soul Calibur II (plus de news à ce sujet le mois prochain !), espérons que le développeur Studio Gigante saura faire mieux avec son titre que Dream Publishing avec le très décevant Kakuto Chojin... Pour l'instant, il faut avouer que ça ne s'annonce pas si mal. Bien que le co-créateur de la série Mortal Kombat soit à la tête du projet, les affrontements se dérouleront bien dans un espace 3D complètement ouvert, à la Soul Calibur justement, avec en plus une grande interaction avec le décor. Les personnages pourront être projetés contre des murs, à travers des vitres, etc., tandis qu'ils pourront également utiliser certains éléments pour se jeter sur l'ennemi et effectuer des coups contextuels. Il sera également possible de briser les quatre membres de vos adversaires, ou encore d'admirer des blessures en temps réel et du sang apparaître sur leur visage et leur corps. Notez également la présence d'une jauge de « Chi », qui vous permettra de soigner vos blessures ou de lancer de grosses attaques spéciales. Enfin, ajoutez à ces quelques éléments de gameplay une réalisation graphique top niveau, que vous pouvez admirer sur ces images, et vous obtenez un jeu de baston à surveiller de près... On vous donne nos impressions de jeu très bientôt.



L'un des deux vient de faire passer son adversaire à travers la vitre.



Bon, il est vrai que le design de certains persos nous fait tout de même douter, hein...



Téléphones compatibles: Alcatel, Ericsson, LG, Motorola, Nokia, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium… Détails: www.persomobiles.net.



POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 700 907**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone… cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: **+30 Reggae..1563**. Vous pouvez choisir parmi 30 autre sonneries Reggae en appelant le **0899 700 907** et en saisissant la référence 1563.
CATALOGUE COMPLET: Des milliers d'autres sonneries par téléphone au **0899 700 907**, ou minitel **3617 MONMOBILE** ou web www.**persomobiles.net**.

2 Exclusif! TOUTES NOS SONNERIES SONT HIFI - POLYPHONIQUES!

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le **vrai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif: toutes les sonneries de persomobiles seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones polyphoniques: ALCATEL 511 512 525 715 **ERICSSON** T200 T300 **MOTOROLA** C330 T720 **NOKIA** 3510 3510i 3650 6610 6650 6210 7250 7650 **SAMSUNG** A800 S100 T100 **SIEMENS** C55 S55…

LE TOP
gaou 56485
de rue 55607
ereje (ketchup song) 55571
pitaine Flam 56717
ema 55917
ny from the block 55131
xorciste 56740
flic de Beverly Hills 56076
frunkp 55210
parrain 56072
bronzés font du ski 56948
Simpsons 56615
rie 55818
ssion Impossible 56635
is Latino 55162
p Fiction 56641
amo 55568
thout me 56143
e Top 20 permanent: 1599

AP / RNB
0 kisses 55011
3 fout la merde 55604
73, 62 Kg 56078
ny people 56993
.1 56303
dictive 55021
other day in paradise 56083
ocalypse flow 55042
e you ready 55017
e you that somebody 55687
t de rue 55607
nom de la rose 56494
ec classe 55024
d boy for life 56086
d boys de Marseille 55945
d intentions 55606
cause I got High 56971
lsunce breakdown 56612
ack suits comin' 55567
ock party 55777
mba 2002 56302
om boom 55051
siness 55939
eaning out my closet 55672
nt Eastwood 56644
me with me 56691
ntrôle 55074
stinée 55037
amant noir 55775
lema 55917
u rire aux larmes 56080
sy 55106
le est à toi 55570
fants du ghetto 55077
mily Affair 56799
el it boy 55052
polish 56315
eestyler 55582
ll moon 56313
nky Maxime 56359
nky cops-Let's Boogie 55898
angsta lovin 55940
angsta's Paradise 56685
ot what you need 56049
appy 55921
ey ma 55196
ot in herre 55565
eed a girl 56301
m gonna be alright 55572
you had my love 55703
wasn't me 56643
's ok 55909
e danse le mia 56145
enny from the block 55131
ust a little 55075
illing me softly 56362
a tribu de Dana 56473
e bilan 55954
e son des bandits 56054
uv u better 55193
on papa à moi est un gangster 56318
o more drama 56055
uff Respect 56487
h boy 55923
n s'en sort bien 55680
ne minute man 55885
erdono 56062
etit frère 55610
ris pour cible 55955
ue vous dire 55031
ui est l'exemple 56906
n'b 2 rue 56621
eal slim shady 56618
egarde le monde 55668
egulate 56693
ester le même 55016
ache 55899
tan 56634
wing popotin 55214
he date 55156
he next episode 56632
hrough the rain 55036
ourner des pages 56053
oy boy 55078
u me plais 55623
got it bad 56051
remind me 56770
Walking away 56619
What's love 56047
What's your flava 55910
Whatcha lookin at 55025

RAP / RNB (suite)
Why'd you lie to me 55022
Without me 56143
Work it 55191
You don't have to call 55682
À demi nue 56101
+140 Rap! 1554

POP / ROCK
19-2000 55069
A moment like this 55195
A night to remember 55087
A thing about you 55223
A thousand miles 56474
Africa 55956
All the things she said 55136
Alors c'est quoi 55219
Amazing 55819
Another one bites the dust 55113
Aux sombres héros de l'amer 56181
Babooshka 55114
Basket Case 55791
Black Celebration 55699
Boys 55029
Boys don't cry 55124
Brothers In arms 55930
By the way 56555
C'est comme ça 56183
Ca c'est vraiment toi 56120
Californication 56760
Can't stop loving you 55221
Ce sourire est pour moi 55224
Chercher le garcon 55101
Clandestino 56179
Classic 55111
Close to me 55141
Cocaïne 56940
Come along 55227
Come as you are 55713
Come away with me 55076
Comme ci comme ca 55027
Complicated 55764
Corner of the earth 55007
Creep 56329
Desire 55974
Dirrty 55013
Do you really want to hurt me 55094
Don't give up 55086
Don't speak 55190
Don't stop moving 55879
Drowning 55133
Déjeuner en paix 55102
Electrical storm 55903
Elle s'ennuie 55942
Enter sandman 55654
Everybody hurts 55159
Feel 55151
Flash Dance She is a maniac 55149
Fleur du paradis 55138
Game of love 55012
Grace 55032
Hero 56556
Hey Joe 55704
Highway to hell 55688
Hotel California 56765
How you remind me 56559
I still haven't found what I'm looking for 55979
I'm gonna getcha good 55915
I'm so excited 55059
If tomorrow never comes 55778
In between days 55126
In my place 55020
In too deep 55782
Island in the sun 56964
J'ai demandé à la lune 56096
J'en reve encore 56898
Je fume pu d'shit 55298
Jesus he knows me 55150
Jeune et con 55779
Jump 55656
Just a girl 55197
Just like a pill 55044
L'aventurier 56097
Land down under 55107
Le chemin 55056
Le vent nous portera 56769
Life goes on 55050
Light my fire 56174
Like I love you 55008
Lonesome day 55213
Longtemps 55225
Losing my religion 55152
Mala Vida 56178
Mao boy 55573
Mens moi 55212
Motivés 55632
New year's day 56763
Objection 55780
Paint it black 55750
Pride (In the name of love) 55985
Private investigations 55931
Raisonne 55211
Regarde-moi bien en face 55216
Shiny happy people 55142
Sledgehammer 55153
Someone new 55026
Song for a Jedi 55770
Stairway to heaven 56790
Stars 55028
Start me up 55855
Still loving you 56786
Stop crying your heart out 55189
Sultan of swing 55060

POP / ROCK (suite)
Sunday bloody sunday 56762
Telegraph road 55929
The end 55167
The middle 55055
The rock show 55692
The scientist 55158
The zephyr song 55023
Tomber 55217
Tomber la chemise 56184
Too bad 55018
Touch Me 55110
Un autre monde 55093
Underneath it all 55188
Underneath your clothes 55679
Venus 55143
Video killed the radio star 55097
Walk of life 55932
Walk this way 55826
War song 55139
We are the champion 56764
We are the world 55085
West end girls 55146
Where the streets have no name 55006
Wherever you go 56299
With or without you 55655
Yesterday 56913
You know you're right 55220
+240 Pop/Rock! 1561

VARIÉTÉS
A new day as come 56034
Alexandrie Alexandra 56222
Aline 55827
Allumer le feu 56228
Alter ego 55218
Amélie Colbert 55157
Apprendre à aimer 55767
Au soleil 56300
Avant de nous dire adieu 55625
Besoin de rien, envie de toi 55048
Cargo de nuit 55122
Casser la voix 55090
Ce soir on vous met le feu 56310
Chacun fait c'qui lui Plait 55098
Chic planète 55946
Cho kakao 55116
Colore 55950
Comme un avion sans aile 55046
Comme un boomerang 55619
Confidence pour confidences 55109
Cum cum mania 56297
Cœur de loup 55047
Danse 55127
Des mots qui résonnent 55134
Dessine-moi un mouton 55834
Di sole e d'azzurro 55562
Douce France 55034
Désenchantée 56214
Elisa 55720
Elle est partie 55088
Embrasse-moi idiot 55137
En apesanteur 55549
En l'an 2001 55161
Ensemble 56501
Est-ce que tu viens pour les vacances 55928
Et tu danses avec lui 55135
Faites monter 55209
Fanny Ardant et moi 55208
Fou à lier 55951
Foule sentimentale 55160
Gym tonic 55958
I'm alive 55730
Ici et maintenant 55234
Il est libre Max 55121
Il est né le divin enfant 55164
Il suffira d'un signe 55095
Imbranato 55905
Immortelle 55709
J'ai besoin d'amour 55738
J'attends l'amour 56123
J'y suis j'y reste 55229
Jamais loin de toi 55082
Je dois m'en aller 55115
Je l'aime à mourir 56081
Je marche seul 55880
Je me fache 55154
Je n'ai que mon âme 56526
Je ne veux pas travailler 56185
Je ne veux qu'elle 55912
Je suis et je resterai 55564
Je te rends ton amour 55593
Je te survivrai 55040
Je vais à Bang Bang 55952
Joe le taxi 56418
KKOQQ 56075
L'agitateur 56074
L'alizée 56508
L'âme stram gram 55838
L'été sera chaud 55091
La bohême 55927
La chanson con 55033
La chenille 55920
La complainte de la butte 55132
La fille d'Avril 55147
La fille du coupeur de joints 55803
La groupie du pianiste 55045
La javanaise 56291
La musique 56876
La salsa du démon 56229
Laisse béton 56424
Lasciate mi cantare 56892
Le chat 55119

VARIÉTÉ (suite)
Le coup de folie 55112
Le frunkp 55210
Le grand sommeil 55099
Le lion est mort ce soir 55125
Le paradis blanc 55058
Les brunes comptent pas pour des prunes 55953
Les copains d'abord 56430
Libertine 56212
Live for love united 56124
Là-bas 55875
Macumba 55569
Manhattan-Kaboul 56312
Maria Magdalena 55145
Marie 55818
Milliers, Millions, Milliards 55914
Millésime 56939
Mister Renard 56128
Moi Lolita 55523
Moi vouloir toi 55120
Mon amant de St-Jean 55545
Mon amie la rose 55081
Mon beau sapin 55168
Mon dernier soldat 55949
Musique 55736
Mélissa 55706
Noir c'est noir 56226
Nuit de folie 55043
Pardonne-moi 55839
Paris Latino 55162
Partenaire particulier 55702
Petite Marie 55117
Plus haut 55997
Pour le plaisir 55108
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Pourvu que ça dure 55228
Prendre un enfant par la main 55959
Primitif 55118
Pull marine 55103
Quand on n'a que l'amour 56448
Que je t'aime 56225
Quelqu'un m'a dit 55199
Rockcollection 55148
Sang pour sang 55883
Sans contrefaçon 56213
Santiano 55944
Savoir aimer 55773
Si maman si 55620
Sous le vent 56232
Tes parents 55207
Ti amo 55568
Toi mon toit 55938
Tournent les violons 55626
Tous ensemble 56058
Tout doucement 56712
Toute première fois 55041
Toute seule 56061
Tra te e il mare 55684
Tropique 55035
Tu es toujours là 55631
Tu ne me dois rien 55100
Tu trouveras 56035
Un enfant de toi 56077
Un soir de pluie 55053
Une autre histoire 55038
Une belle journée 56095
Une étincelle 56903
Vivre pour le meilleur 55601
Vous les femmes 56008
Voyage voyage 55096
Week end à Rome 56176
+10 Mylène! 1590
+10 Johnny! 1549
+310 Variétés! 1564

COMÉDIES MUSICALES
Avoir une fille 55862
Belle 56109
L'envie d'aimer 55603
Le monde est stone 55165
Le temps des cathédrales 56108
Les rois du monde 56512
Les uns contre les autres 55166
Roméo et Juliette 55049
+10 Comédies musicales! 1574

SKA
A message to you Rudy 55526
Baggy trousers 56542
One step beyond 56546
Our house 55642
+10 Ska! 1592

LATIN
Copacabana 55657
El condor pasa 56399
Guantanamera 56406
I got a girl 55588
La cucaracha 56007
Paris Latino 55162
+10 Latin! 1579

ZOUK
1er gaou 56485
Alice, ça glisse 55608
Ba moin en ti bo 56954
Bon pour le moral 55947
Fruit de la passion-Vas-y Franky 55621
On verra 55755
Vas-y franky 56953
+10 Zouk! 1565

WORLD
Kalinka 55859
Ramaya 55919
So many men 55913
+10 World! 1582

DANCE/ELECTRO
Aerodynamic 56613
Ain't it funny 56779
Always on my mind 55144
Asereje 55571
Barbie Girl 56114
Blue 56497
Boys, boys, boys 56001
C'est aussi pour ça qu'on s'aime 55547
Can't get you out of my head 56823
Daddy DJ 56642
Disco science 55173
Délirio 55918
Eternal Flame 56950
Extreme ways 55686
Flashback 55957
Gimme, Gimme, Gimme 56956
Gotta get through this 55009
Groove is in the heart 56171
Holiday 56488
I begin to wonder 55911
I can't wait 55186
In this world 55015
Indie walk 55014
It's raining men 56771
Kiss kiss 55674
Like a prayer 56063
Little L 56776
Love don't let me go 56127
Moonlight queen 55079
Murder on the dance floor 56138
Naive song 55185
Natural blues 55591
Once upon a time 55030
Oops I did it again 55583
Pop Corn 56094
Prisencoli 55054
Right here, right now 55772
Round round 55781
Samba Rio de Janeiro 55922
Say it again 55933
Seven days and one week 55084
Sex 55039
Shined on me 55904
Starlight 56623
Summer in Paris 55019
Supa dupa fly 55876
Sweet dreams 55089
Take on me 55689
The man with the red face 55977
Wassuup 56878
We are all made of stars 56071
When you look at me 55731
Whenever, Wherever 56036
You rock my world 56800
You're my heart, you're my soul 55105
+150 Dance! 1559

DISCO
Ain't nobody 56567
Billie Jean 56202
Celebration 56203
Daddy cool 55694
Don't stop 'til you get enough 56574
Funkytown 56200
Get down saturday night 55771
I will survive 56631
Just an illusion 55639
Ladies night 55740
Raspoutine 55695
Reggae nights 55705
Ring my bell 56204
Sexual healing 56454
Y.M.C.A 56017
+40 Disco! 1580

ROCK'N ROLL
Jailhouse rock 56414
Michelle 56595
My way 56441
Oh Susanna 55083
Only you 56446
Rock around the clock 55163
What'd I say 55516
+40 Rock'n roll! 1581

REGGAE
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Cover up 56296
Dépareillé 56773
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Is this love 56334
Jamafrica 55683
Jammin' 56759
L'hymne de nos campagnes 56360
Mangez moi 56175
No woman no cry 56758
Plantation 55128
Positive Vibration 56066
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Trop peu de temps 56772
Unité 55616
+Tout Bob Marley! 1591
+30 Reggae! 1563

RAÏ
Aïcha 56697
Didi 56698
Dis-moi 56499
Main dans la main 55941
Sidi Hbibi 56725
Tellement je t'aime 56699
+10 Raï! 1562

Logo vide 23300	Logo totalement perso! 23300	23586
23573	23594	23654
23437	23582	23780
23589	23328	23518
23583	23648	23577
23786	23681	23645
23772	23674	23570
23519	23395	23394
23399	23458	23574
23410	23567	23771
23620	23580	23524
23309	23361	23521
23762	23565	23776
23432	23770	23779
23483	23331	23478
23409	23370	23702
23380	23452	23494
23788	23789	23790
23791	23792	23793
23794	23795	23796
23797	23798	23799

3 LOGOS

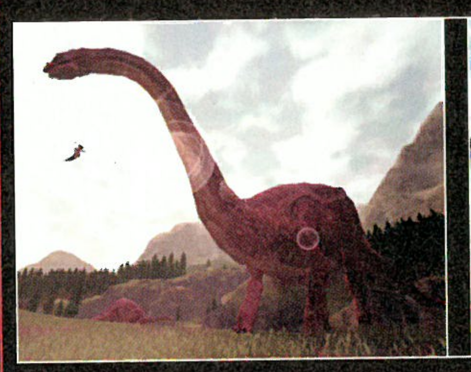
POUR CHANGER VOTRE LOGO: appelez le **0899 700 907**, entrez la référence du logo (ex: 23586), le numéro de téléphone du mobile… et c'est tout!
Téléphones compatibles:
ALCATEL NOKIA SIEMENS

27956	27953	27952
27914	27955	27954
27841	27872	27930
27860	27907	27925
27706	27770	27769
27896	27752	27920
27751	27915	27781
27754	27906	27916
27912	27741	27865

4 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO!

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui d votre club, association, ou ce que vous voulez sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis c'est très simple: il vous suffit d'appeler **0899 700 907** ou le **3617 MONMOBILE**, cho *"Dessinez votre logo"* et de vous laisser guide

BC Machine : Xbox • Disponibilité : Fin 2003... au mieux





BC proposera un univers furieusement immersif où les hommes de Neandertal arboreront des abdos en béton armé et des tronchos savamment burinées. Classe...

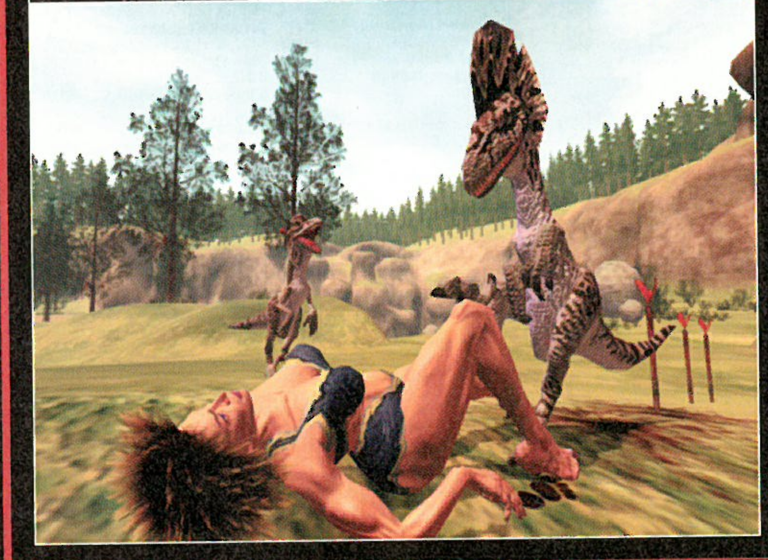


FOR EYES ONLY

FAIRE LE PLEIN D'IMAGES D'EXCEPTION, VOUS PRÉSENTER LES PLUS IMPRESSIONNANTES PRODUCTIONS À VENIR, TELLE EST LA MISSION DE FOR EYES ONLY. AINSI, CE MOIS-CI, LA XBOX ET LA PLAYSTATION 2 SE DÉCHAÎNENT CLAIREMENT AFIN DE NOUS MYSTIFIER LES MIRETTES. DES JEUX QUI, AVANT DE NOUS LIVRER LEURS DÉLICES LUDIQUES, SAVENT NOUS CHARMER GRÂCE À LEUR ESTHÉTIQUE RAFFINÉE. VI, VI.



Si les mœurs de l'époque peuvent paraître quelque peu déconcertantes, on ne pourra s'empêcher de remarquer la qualité des modélisations... même si les femmes semblent aussi affûtées que des athlètes gonflés aux hormones.







Dans un registre bien différent de Fable, BC prouve que les développeurs des studios Lionhead débordent de créativité et manient le bump mapping avec maestria. Si, si.



Deus Ex 2 : Invisible War

Machines : Xbox et PlayStation 2 • Disponibilité : Printemps 2003



L'histoire de Deus Ex 2 vous projettera 20 ans après les sombres événements du premier opus. Reste que nous ne savons encore rien de cette vieille femme, hormis que son seul visage a sollicité plusieurs milliers de polygones. Pas mal...



Comme me le souffle le très high-tech RaHaN, les développeurs de Deus Ex 2 ont tellement remanié le moteur d'Unreal (qui servait de base au développement) qu'il se rapproche aujourd'hui du rendu de Doom III. Au menu, gestion uuuuultra-précise des éclairages, de la physique des éléments & Cie...





Tenchu La Colère Divine

Machine : PlayStation 2 • Disponibilité : Mars 2003



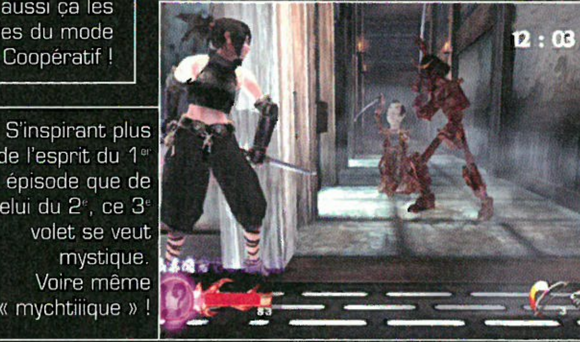




Glissé dans la peau de Rikimaru, et tapi dans l'ombre, vous pourrez admirer le magnifique Stealth Kill d'Ayame... incarnée par l'un de vos amis. C'est aussi ça les joies du mode Coopératif !



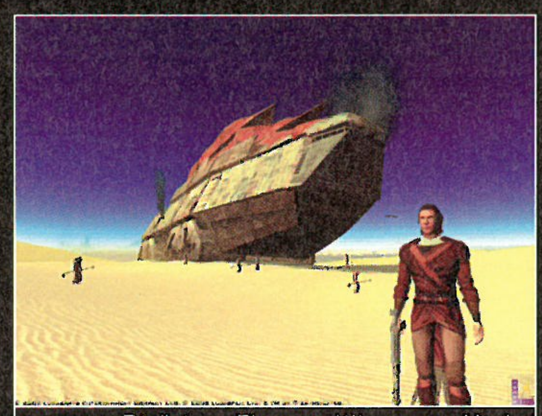
Voici les toutes premières images du mode Deux Joueurs de Tenchu La Colère Divine. Ce mode proposera des affrontements entre amis... ou, bien plus intéressant, une campagne inédite en Coopération !



S'inspirant plus de l'esprit du 1er épisode que de celui du 2e, ce 3e volet se veut mystique. Voire même « mychtiiique » !

Star Wars Knights of the Old Republic

Machine : Xbox • Disponibilité : Printemps 2003

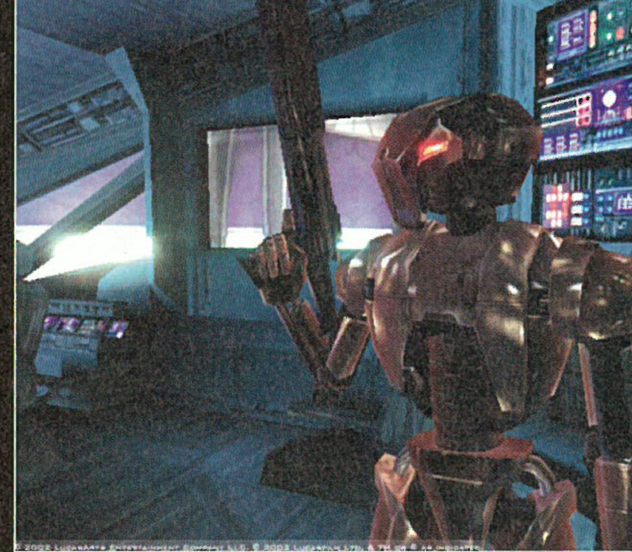


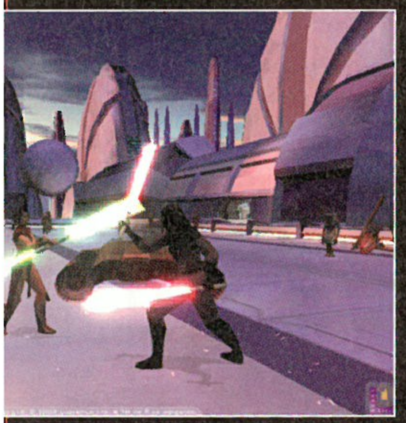
Réalisé par Bioware, déjà responsable de l'excellente série Baldur's Gate, Star Wars Knights of the Old Republic narrera sur Xbox les exploits des Chevaliers de la Vieille République. Tiens, des clins d'œil à la première trilogie Star Wars, comme c'est étonnant…

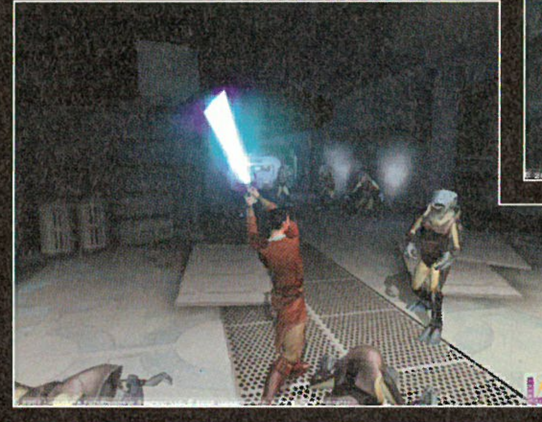


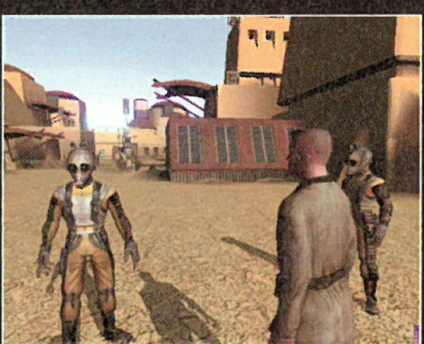


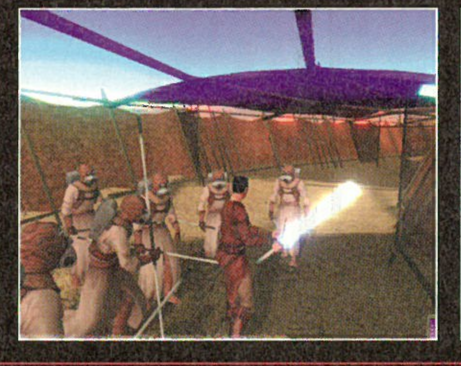
Près de 50 pouvoirs de la Force seront disponibles pour ce RPG graphiquement très alléchant et gorgé de quêtes annexes. Enfin un titre à la durée de vie conséquente sur la console de Bilou !













Au cours de l'aventure, il sera possible de gérer deux personnages en simultané parmi une escouade de 9 compagnons. Les assauts au sabre laser devraient ainsi gagner en intensité.

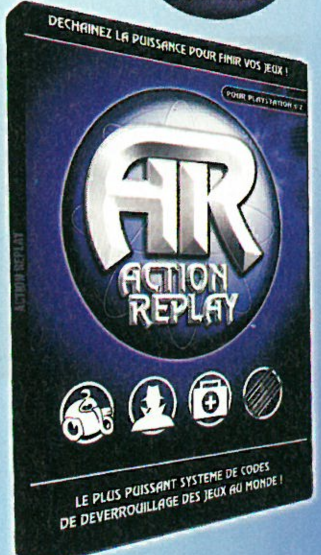
bigben interactive

EVEILLEZ VOS SENS ...



ACTION REPLAY





... Le goût de l'absolu !

Tous les grands hits !
Tous les incontournables !
Tous les classiques !

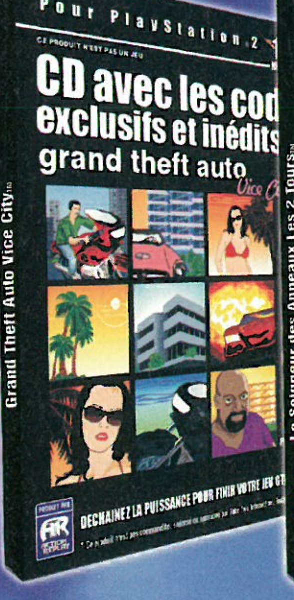
Ils sont tous dans le replay.

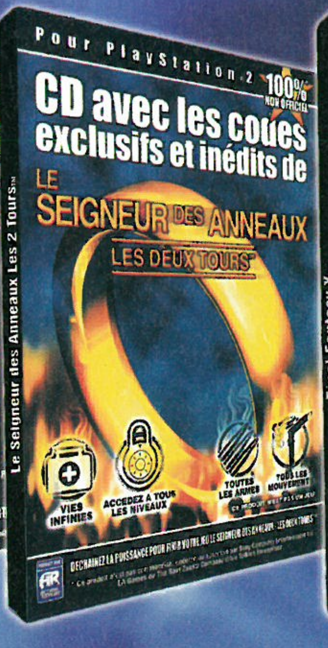


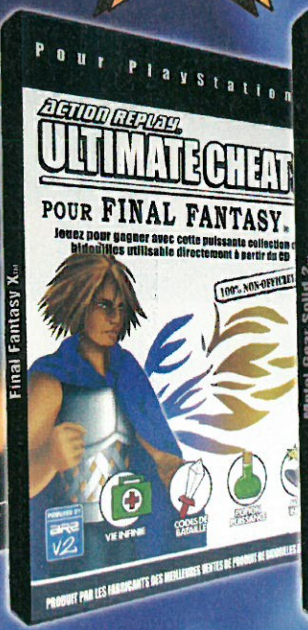
DES MILLIERS DE CODES POUR DES CENTAINES DE JEUX !!!

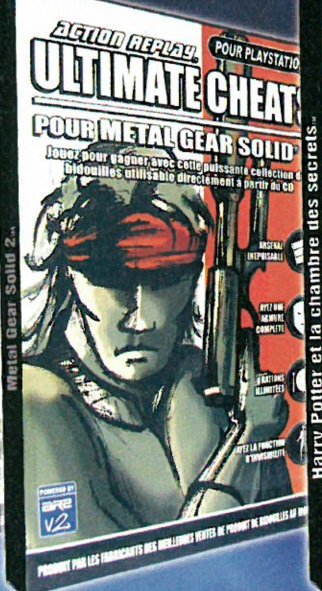
.. Allez au bout des choses ... Retrouvez des sensations pures

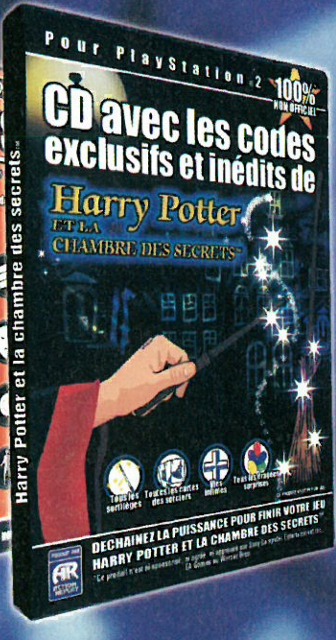












LA TOTALITE DES CODES POUR CHAQUE JEU EN EXCLUSIVITE !

Disponible également Dragon Ball Z Budokai®

UNE COLLECTION POUR PlayStation® 2

JUNYA ISHIGAKI

Da Mecha Designer Killah !

Junya Ishigaki est né le 22 novembre 1967 à Shizuoka. C'est un « mechanical designer » qui a travaillé aussi bien dans le monde de l'animation (de plusieurs Gundam à Vision of Escaflowne) que dans celui des jeux vidéo (également pour plusieurs Gundam, ainsi que Xenogears et Xenosaga). Accessible et chaleureux, il m'a été assez facile d'interviewer cet homme, qui m'a laissé lui poser des questions (trop) indiscrètes lors du dernier Cartoonist (Paris 2002)… Je l'ai même dérangé alors qu'il était en train de regarder la projection d'un Cosplay, mais il ne m'en a pas voulu…

Joypad : Bonjour M. Ishigaki. Pouvez-vous nous parler de vos inspirations lorsque vous travaillez sur le design de mechas ?

Junya Ishigaki : *Le client (en général un éditeur) m'impose les critères de base concernant le produit à dessiner. J'approfondis ensuite en espérant que le résultat final plaira à celui-ci. Un exemple : si l'on me demande de faire le design d'une voiture, rien ne m'empêche de rajouter quelques éléments au véhicule (toit ouvrant, vitres teintées, etc.). En revanche, pour mon travail sur le design des mechas dans la série des Xenogears, on a dû supprimer certaines scènes car elles faisaient trop clins d'œil à mes précédentes œuvres (des ressemblances avec du Gundam par exemple). Il est vrai que je fais toujours de mon mieux pour faire plaisir à mes fans !*

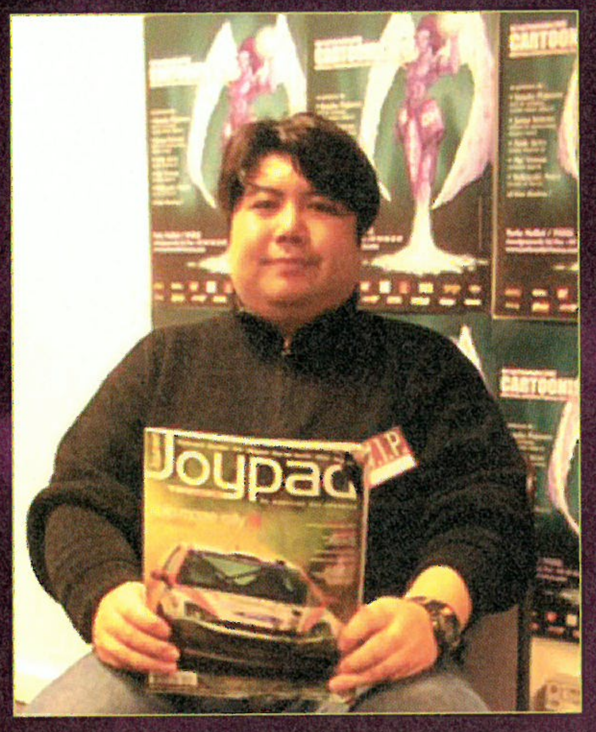




Photo de famille des principaux mechas de Xenogears.



Un cosplayer que contemplait Junya Ishigaki (NDLR : il a terminé 1er du concours).

Y a-t-il beaucoup de différences entre le travail sur un dessin animé et sur un jeu vidéo ?

Je pense que la principale différence entre ces deux supports, c'est qu'un dessin animé est reproduit plusieurs fois. On peut donc facilement le reprendre pour d'autres utilisations. Mais on n'y a pas plus de liberté que pour des travaux sur un jeu vidéo, où la 3D nous permet de faire bouger les mechas comme nous le souhaitons.

Préférez-vous travailler sur un dessin animé ou sur un jeu vidéo ?

J'aime les deux car ils sont complémentaires. L'expérience acquise sur un support m'est toujours utile lorsque je travaille sur un autre.

Y a-t-il un « grand maître » que vous respectez ?

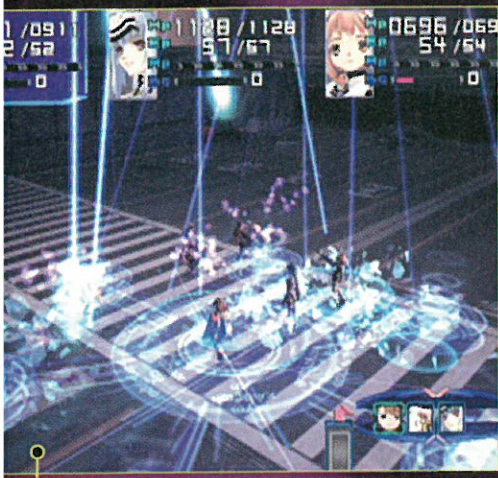
Oui, Kunio Ôkawara, un autre mecha designer sur la série des Gundam.

Cela fait combien de temps que vous travaillez dans l'animation et le mecha design ? Et combien de temps pensez-vous pouvoir continuer ?

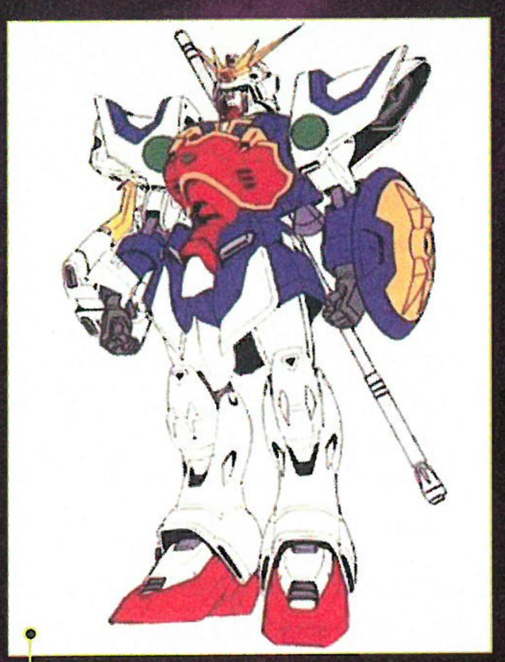
Je travaille dans ce domaine depuis douze ans déjà. J'espère pouvoir continuer jusqu'à ma mort (rires)…

Aimeriez-vous faire autre chose que de l'animation et du mecha design ?

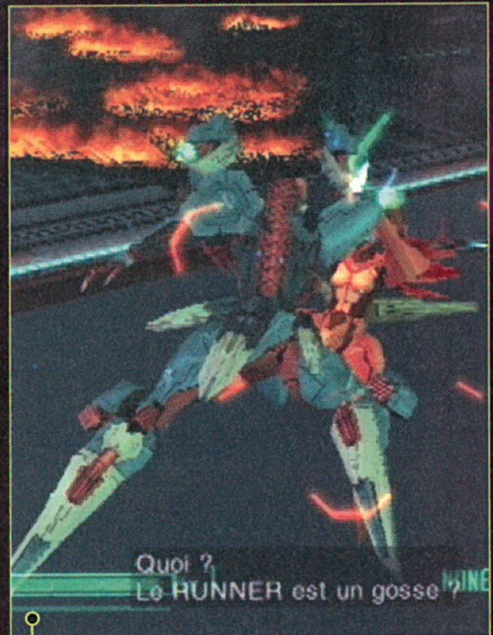
Bon nombre de personnes qui ont fait le même travail que moi ont évolué en tant que chefs de projet ou d'autres rangs aussi élevés. Pour ma part, je préfère me



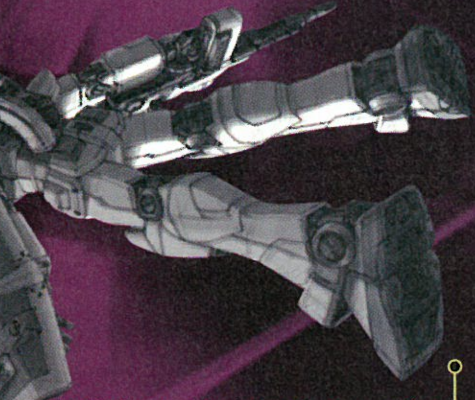
Contrairement à Xenogears, Xenosaga pourrait voir le jour en Europe et permettre à des milliers de fans d'admirer la « Ishigaki's touch ».



Premier jet du XXXG-01S Shenlong (Gundam-Episode Zero).



Jehuty, le mecha de Leo Stenbuck, l'un des héros du jeu Zone Of the Enders.



Un dessin que vous trouverez en ouverture sur le site officiel de Junya Ishigaki (lien du site : www002.upp.so-net.ne.jp/robo-ish). On peut y trouver entre autres ses photos souvenirs du dernier Cartoonist Paris, l'hôtel où il était, etc.

cantonner à ce que je fais actuellement car je ne sais rien faire d'autre (rires).

Cela vous ferait-il plaisir que vos enfants continuent sur votre voie plus tard ?

Je suis célibataire.

Oups ! Au temps pour moi.

Il n'y a pas de mal (rires) !

Êtes-vous collectionneur ? De mechas par exemple ?

Avant, je l'étais. J'ai grandi durant l'époque du boom des maquettes de mechas. Avec mes amis, nous étions assez fous pour faire deux cents kilomètres lorsqu'une nouvelle maquette venait d'arriver sur le marché. Aujourd'hui, les maquettes sont devenues bien plus perfectionnées. Là où je mettais en moyenne deux heures pour construire une ancienne maquette, les nouvelles demandent carrément deux jours, si ce n'est plus. Et avec mon travail, je n'ai plus beaucoup de temps à consacrer à mes passions. Mais parfois, les éditeurs m'offrent des maquettes des mechas de leurs séries afin que je m'en inspire. Je les refile souvent à des amis (rires) !*

Aimez-vous les jeux vidéo ? Quel est celui auquel vous jouez le plus, actuellement ?

Oui, j'aime bien les jeux vidéo. Mon jeu préféré est Culdsept sur PlayStation 2. C'est un mélange entre le Monopoly et les Trading Cards.

C'est un peu hors sujet, mais j'ai remarqué que vous regardiez avec attention la projection du Cosplay. Est-ce différent du Cosplay au Japon ?

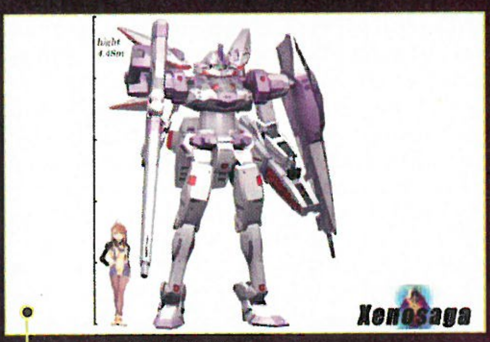
En général, je ne suis pas très passionné par le Cosplay. Mais j'ai remarqué qu'ici, le public applaudissait devant l'écran où on le projetait. J'ai été agréablement surpris de voir un tel enthousiasme, même devant un écran. Ce n'est pas au Japon que le public s'extasierait ainsi. Je trouve que c'est une bonne expérience.

Avez-vous un petit mot à dire pour le public français ? Que ce soit pour les joueurs ou pour les fans d'animation ?

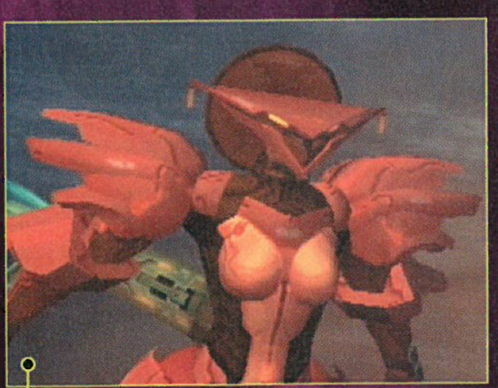
Oui. Comme vous le savez, j'ai participé au jeu vidéo Xenogears. J'ai vu qu'il y avait en France beaucoup de gens qui avaient joué à ce titre. Je m'excuse sincèrement qu'on n'ait pas fait de traduction pour le public français. J'espère que les choses évolueront dans le bon sens. Le fait d'avoir pu voir des fans et donner des interviews m'a beaucoup touché.

Je vous remercie beaucoup, M. Ishigaki, et vous souhaite bonne continuation.

C'est moi qui vous remercie et je vous souhaite aussi une bonne continuation.



Le mecha AG-02M (Xenosaga)



Neith, le mecha de Viola, l'un des personnages importants du jeu Zone Of the Enders.



Junya Ishigaki a participé à l'élaboration des différents mechas de Xenosaga.



Nrx-0015-hc - Un mecha de la Nef dans Gundam X.

par Ryo Saeba

La saga des développeurs

par Papy Chris

TAKE 2 INTERACTIVE : UNE VRAIE ROCKSTAR

À l'instar d'autres empires vidéoludiques comme Electronic Arts, Take 2 n'est pas un développeur à proprement parler, mais il garde sous son aile de nombreux studios qui, associés, représentent une force avec laquelle il faut désormais compter. Passons donc en revue cette belle brochette de vainqueurs…

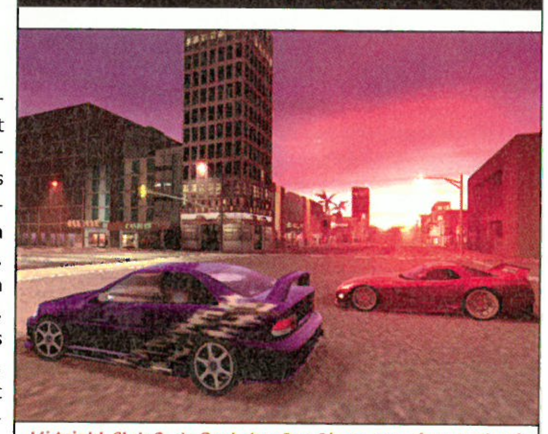


Nous vivons dans un monde étrange, les amis. Un monde où tout s'achète, se vend, où les hommes deviennent des marchandises et où les talents se plient souvent eux aussi à la loi du plus offrant. Cette intro n'a pas forcément un lien direct avec la saga de ce mois (quoique) mais j'avais envie de vous faire partager mon optimisme définitivement outrancier en ce début d'année 2003… Pour en revenir à nos moutons, il faut procéder à un petit exercice récapitulatif de fond si l'on veut parler de façon précise de l'empire Take 2. Au cours des dernières années, en effet, la marque a su s'enrichir de plusieurs labels afin d'étoffer un catalogue de titres désormais assez impressionnant. Pas étonnant lorsqu'on constate que Take 2, dont le quartier général se trouve à New York, chapeaute les labels Rockstar Games, Gotham Games, Gathering of Developers, JoyTech, Jack of All Games et Global Star (labels associés eux-mêmes à certains développeurs, nous allons y revenir). Take 2 cumule donc en fait les fonctions d'éditeur, développeur et distributeur de jeux vidéo, et possède des bureaux à Cincinnati, Toronto, Londres, Paris, Munich, Vienne, Amsterdam, Copenhague, Milan, Sydney et Auckland. Et il s'intéresse aussi bien au PC qu'à toutes les consoles du marché. Bah ouais, les grosses entreprises ça rigole pas. C'est ça le concept de mondialisation, les p'tits gars…

Max Payne a connu un succès certain grâce à son système de ralenti lors des phases de gunfight. John Woo style…

Sac de nœuds

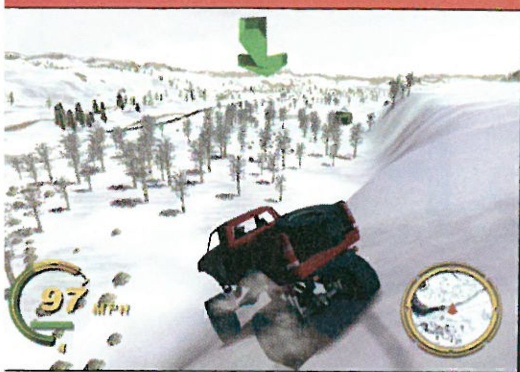
On peut le constater sans grande difficulté : la pyramide Take 2 est vaste et ses ramifications sont nombreuses. Sans entrer dans des détails qui n'intéresseront de toute façon personne, voyons de plus près de quelle façon tout cela s'ordonne… Le modeste développeur Talonsoft est surtout connu pour sa série des Battleground, des jeux de stratégie sur PC. Un marché de « niche », donc, mais qui possède un public souvent fidèle. Gathering of Developers, lui, possède dans son giron un des développeurs PC les plus appréciés de la rédaction : Illusion Softworks. Kendy, Willow, Elwood et moi-même avons en effet passé des heures sur leur Hidden & Dangerous, pourtant buggé jusqu'à la moelle. On attend d'ailleurs la suite – prévue pour 2003 – avec une certaine impatience… Illusion Softworks a également développé Mafia, qui n'est pas passé inaperçu récemment, et sa dernière production, Vietcong, risque également de beaucoup faire parler d'elle. Bref, ces Tchèques sont assez forts et on leur tire notre chapeau. Gathering of Developers supporte d'autres développeurs moins connus également, comme par exemple Terminal Reality (4x4 Evo, Fly!), Triumph Studios (Age of Wonders), Firefly Studios (Stronghold Crusader) ou Spellbound Software (Airline Tycoon). Les licences supportées ne connaissent pas toujours un succès retentissant, mais parfois, un développeur se démarque tout de même de façon étonnante. Prenons Remedy Entertainment par exemple. Avec Max Payne, ce développeur finlandais a connu un succès mondial impressionnant. Carton plein pour Take 2, qui a su faire là une bonne affaire. Tout est question de chance, de flair et d'attentes du marché. Notez d'ailleurs que Take 2 a acheté les droits d'utilisation de Max Payne, et possède donc les droits « intellectuels » sur ce titre désormais… Gotham Games reste pour le moment le label le moins « glorieux » du groupe, avec des titres comme Big Bass Fishing (Coresoft), Aqua GT (Promethean Design) ou Kiss Pinball (Tarantula Studios), qui n'ont pas passionné les foules. Il se rattrape tout de même un peu en supportant des développeurs un peu plus talentueux, comme Croteam (basé en Croatie !), avec Serious Sam, Delphine Software pour Darkstone ou encore Pivotal Games pour Conflict Desert Storm. Chacun appréciera ensuite le support marketing de ce dernier jeu qui proclamait haut et fort : « Les joueurs vont enfin pouvoir renverser le régime de Saddam Hussein une bonne fois pour toutes. » C'est en tout cas d'actualité…



Midnight Club 2, de Rockstar San Diego, perpétue la lignée des jeux de caisses fun et bien speed.

Rockstar : et le succès fut

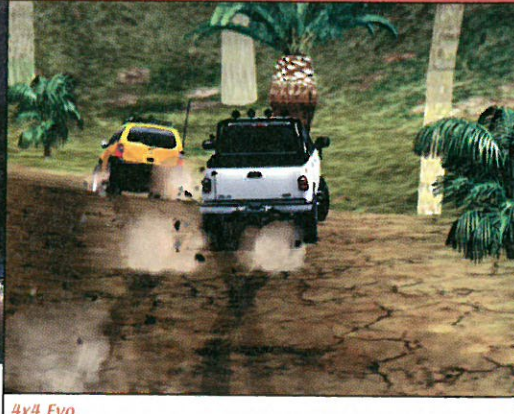
Le développeur star, chez Take 2, c'est bien entendu Rockstar Games. Avec sa série des Grand Theft Auto, le développeur américain [qui possède plusieurs



Smuggler's Run prouve une nouvelle fois, si besoin était, qu'Angel Studios aime décidément beaucoup les voitures.



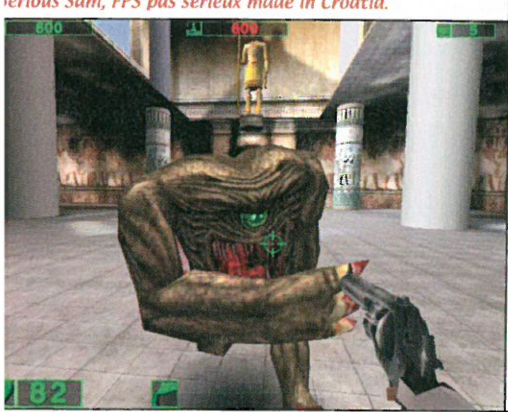
Duke Nukem Forever sortira-t-il enfin un jour ? Lorsqu'on regarde ce genre de photo, on espère que oui.



4x4 Evo.

studios : Rockstar Toronto, Rockstar Vancouver (anciennement Barking Dog), Rockstar North (anciennement DMA Design) et Rockstar San Diego] a su enthousiasmer les joueurs du monde entier. Autant les premiers épisodes laissaient à désirer – et nous ne nous sommes pas gênés pour le dire – autant GTA III a surpris par ses qualités bluffantes et la liberté hallucinante qu'il offrait aux joueurs. Certes, la violence gratuite présente dans le jeu est sujette à polémique, mais le plaisir de jeu est bel et bien là. Une grande réussite qui s'est chiffrée en millions d'exemplaires vendus dans le monde (plus de 8 millions de jeux écoulés pour GTA III et un carton plein pour Vice City avant même sa sortie grâce au système de pré-commandes). Sous le label Rockstar, d'autres développeurs ont également proposé certains de leurs produits. C'est notamment le cas de VIS Entertainment avec State of Emergency (ou Earthworm Jim 3D sur N64 !), ou encore de Bungie avec Oni. Dans les deux cas, les jeux étaient assez moyens, quoique bourrés de bonnes intentions. Moins connue, la série des Midnight Club a été développée conjointement avec Angel Studios, racheté par Take 2 en novembre 2002 (le studio fut ensuite renommé Rockstar San Diego). Angel Studios reste toutefois surtout célèbre pour avoir développé Midtown Madness, une course de voitures complètement folle qui aura fait les beaux jours des allumés de cascade sur PC.

Serious Sam, FPS pas sérieux made in Croatia.



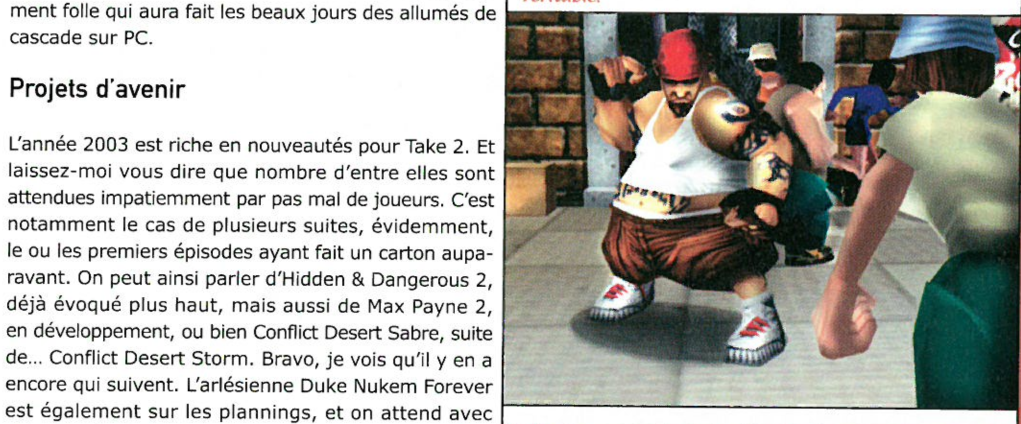


Hidden & Dangerous 2.

Projets d'avenir

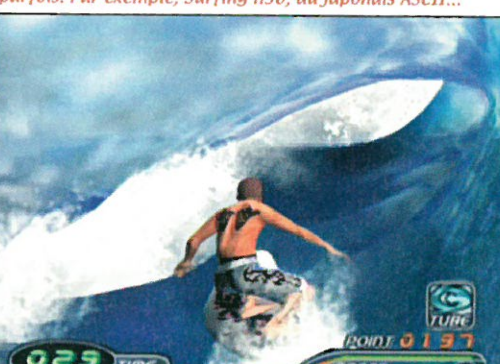
L'année 2003 est riche en nouveautés pour Take 2. Et laissez-moi vous dire que nombre d'entre elles sont attendues impatiemment par pas mal de joueurs. C'est notamment le cas de plusieurs suites, évidemment, le ou les premiers épisodes ayant fait un carton auparavant. On peut ainsi parler d'Hidden & Dangerous 2, déjà évoqué plus haut, mais aussi de Max Payne 2, en développement, ou bien Conflict Desert Sabre, suite de... Conflict Desert Storm. Bravo, je vois qu'il y en a encore qui suivent. L'arlésienne Duke Nukem Forever est également sur les plannings, et on attend avec une certaine impatience de voir ce que peut donner ce titre de 3D Realms, attendu depuis maintenant plusieurs années. La date de sortie reste tout de même « quand ce sera terminé », ce qui n'est pas forcément rassurant. Wait and see. Dans la série développements décalés et intéressants, signalons deux adaptations de vieux films quasi-légendaires. Rockstar Toronto, tout d'abord, est censé s'attaquer à l'adaptation de « The Warriors » (en français « Les guerriers de la nuit »), un film de 1979 que toute la rédaction a vu au moins autant de fois que « Le grand détournement ». Souvenez-vous, dans le film, on mettait en scène différents gangs de New York qui coursaient une bande accusée à tort d'un meurtre (NDTraz : « Je veux tous les Warriors ! »)... Un super trip ! Tout aussi intéressante, l'adaptation de « The Great Escape » (« La grande évasion » - 1963), avec Steve McQueen, pourrait bien créer la surprise. Reste à voir si l'esprit du film sera fidèlement retranscrit, comme d'habitude. Terminons enfin cette liste de jeux à venir (à des dates encore indéterminées, je le rappelle) avec Manhunt, ou Chasse à l'homme, une production originale de Rockstar North. Quand on sait que c'est ce studio qui a développé spécifiquement la série des Grand Theft Auto, on imagine qu'ils vont certainement se lâcher sur tout un tas d'idées qui ont forcément peu de chances d'être jugées politiquement correctes. Bref, l'avenir semble assez radieux pour Take 2, et c'est plutôt une bonne nouvelle pour nous autres, joueurs. Reste à juger tout cela sur pièces, un jour ou l'autre...

State of Emergency a presque fait illusion lors de sa sortie, mais peu de joueurs lui ont trouvé un intérêt véritable.



Midnight Club.

Oui, de très mauvais titres sortent sous le label Take 2 parfois. Par exemple, Surfing H3O, du japonais ASCII...



A suivre...

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Retranchés dans leurs somptueuses tours d'ivoire, la plupart des analystes osent l'annoncer : l'année 2003 devrait permettre une relance économique « businessifiante ». Après des fêtes riches en effusions de dollars, yens et euros, notre petite galaxie ludique pourrait donc bien connaître une douce amorce d'embellie. Reste que les news s'amoncellent, que les chiffres d'affaires pleuvent et que les annonces se bousculent... Vite, Business Pad ! Vite !



And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de janvier et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent, il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines *Dengeki* (Japon), *Digitiser* (Europe) et le site Amazon.com (États-Unis).

TOP 5 JAPON

1 - Pokémon Sapphire (Nintendo/GBA)
2 - Pokémon Ruby (Nintendo/GBA)
3 - Mario Party 4 (Nintendo/NGC)
4 - The Legend of Zelda Kaze no Takuto (Nintendo/NGC)
5 - Unlimited : SaGa (Square/PS2)

TOP 5 EUROPE

1 - GTA : Vice City (Take 2/PS2)
2 - The Getaway (Sony/PS2)
3 - Harry Potter et La Chambre des Secrets (EA/PS2, NGC, Xbox, PSone, GBA)
4 - FIFA 2003 (EA/PS2, NGC, Xbox, PSone)
5 - James Bond : Nightfire (EA/PS2, NGC, Xbox)

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1 - Grand Theft Auto : Vice City (Take 2/PS2)
2 - The Lord of the Ring : The Two Towers (EA/PS2)
3 - Tom Clancy's Splinter Cell (Ubi Soft/Xbox)
4 - Kingdom Hearts (Square/PS2)
5 - Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (Konami/PS2)

Je pirate, nous piratons, ils piratent



Alors voilà, d'après l'organisme Business Software Alliance, près de 90 % des jeux vidéo, des films et des CD audio vendus en Russie seraient, hum, piratés. Et vous, vous avez passé un bon réveillon ? Plus sérieusement, ce chiffre plus qu'alarmiste placerait la Russie directement en deuxième position après le leader incontesté du piratage, j'ai nommé la Chine ! Toujours d'après le BSA, l'épicentre du phénomène se trouverait sur le marché de Gorbushka, où plus de 30 000 personnes vivraient par et pour ce commerce illégal. Les jeux PlayStation se vendraient là-bas pour l'équivalent de 3 euros et les films à 8 euros. Le degré de piratage est tel que l'ambassadeur américain en Russie, Alexadner R. Vershbow, aurait même averti les autorités que d'anciennes usines militaires se seraient récemment converties en usines dédiées à la production de matériel informatique piraté. Pas gagné, cette histoire...

TÉLEX


D.R.

À moins de six mois de l'ouverture du prochain E3, les annonces commencent d'ores et déjà à pleuvoir. **Ainsi, la Kojima's touch devrait de nouveau frapper puisqu'un trailer de Metal Gear Solid 3 sera vraisemblablement présenté.** Malgré les rumeurs d'exclu Xbox circulant sur le Net, le titre devrait cependant s'orienter vers la PlayStation 2... Dans la foulée, Yuji Naka dévoilera un tout nouveau Sonic (comprenez qu'il ne devrait pas s'agir d'un Sonic Adventure 3), tandis que chez Tecmo, Itagaki San nous réserve une « importante annonce » pour l'événement. À suivre...

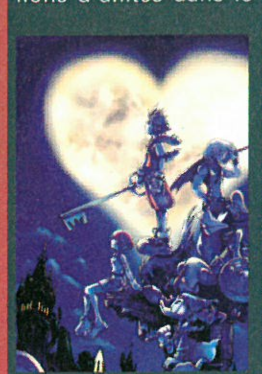
Sur le front de l'arcade la situation semble toujours aussi confuse. Ainsi, malgré le succès d'un titre comme Virtua Fighter 4, la plupart des constructeurs nippons ne parviennent plus à générer suffisamment de bénéfices. Résultat, Namco vient d'annoncer son retrait du marché de l'arcade en Europe (dans l'optique de mieux consolider le secteur « console » en Angleterre et en Espagne), tandis que Capcom, oui, le mythique créateur de Street Fighter & Co, réfléchirait à un possible désengagement de ce secteur. Effrayant...

Konami a confirmé son intention de fermer sa division basée à Singapour. Il s'agit là d'un mouvement intégré dans un vaste plan de réorganisation qui a déjà eu pour effet l'annonce des fermetures de 2 studios japonais, ainsi que l'arrêt des activités de Konami California. L'objectif est aujourd'hui de consolider le groupe en centralisant plus son activité. Amusant comme je m'effraie à écrire de telles phrases « capitalistiquement » surpuissantes...

Fidèle au poste, Yahoo! a publié comme chaque fin d'année son classement des plus fréquentes recherches « webifiantes ». Apprenez ainsi que **pour la deuxième année consécutive, c'est le mot « PlayStation 2 » qui a été le plus recherché sur le célèbre annuaire du Net,** juste devant la très déprimée Britney Spears, le ragaillardi Dragon Ball Z (eh oui !), le très communautaire Kazaa et le très « Fuc... U're motha » Eminem. Ni la Xbox, ni la GameCube, ni la Game Boy Advance ne sont parvenues à intégrer le Top 20. Une certaine manière de percevoir la domination sans partage de la console de Sony...

TÉLEX

Même s'il n'aura su nous convaincre, **Kingdom Hearts reste le plus gros succès de Square en 2002.** Ainsi, cet improbable cross-over entre les héros de Disney et de Square s'est déjà écoulé à près de 3 millions d'unités dans le monde. À noter qu'aux États-Unis, les ventes ont amplement dépassé le million... Pour sa première réalisation en tant que chef de projet, Tetsuya Nomura réalise donc une belle prouesse, et peut sereinement mettre une suite en chantier...



La PlayStation 3 approche

Ayé, ça commence à s'agiter autour de la PS3. Rien de très officiel, mais des présumées « fuites » nous parviennent. Attention : « blabla inside » ! Parmi les points les plus intéressants, on retiendra que le CPU devrait être composé de 2 processeurs en parallèle articulés autour de l'architecture CELL d'IBM. Chacun des 2 CPU serait composé de 16 cores (16 processeurs en parallèle). Bien sûr ces 2 CPU ne sont pas cadencés à 300 MHz comme l'Emotion Engine mais à 2,4 GHz ! Quant au successeur du Graphic Synthesizer, il bénéficierait d'une puissance de calcul colossale avec un filtrate de 61,44 Gpixels là où, à titre de comparaison, la GameCube n'atteint que 0,650 Gpixel ! Le tout solliciterait 400 millions de transistors. Mais bon, tout ceci n'est que du papier... Pourtant, le détail le plus croustillant, et hautement plausible, concernerait le support. Exit le DVD, et place au tout nouveau format de disque réinscriptible baptisé « bluray disk » qui utilise un laser bleu. La PlayStation 3 serait donc équipée d'un format de disque spécifique et propriétaire de légèrement plus faible à celle d'un vrai bluray disk mais de tout de même 21,5 Go réinscriptibles ! Un détail qui a son importance, puisque apparemment, Sony devrait ainsi se passer de disque dur ! On pourrait aussi utiliser des disques vierges pour y télécharger des jeux, des films ou de la musique. Mieux encore, les éventuels add-on trouveraient leur place sur le disque du jeu original, idem pour



les sauvegardes. Finies les cartes mémoire ! Ainsi, même si rien ne certifie qu'il s'agit réellement des spécificités de la future PlayStation 3, une seule certitude, Sony travaille actuellement sur un énorme projet afin d'établir, une bonne fois pour toutes, sa console comme le standard ludique absolu ! Microsoft et Nintendo peuvent trembler. À noter que l'annonce de la production du processeur Cell (qui devrait se trouver au cœur de la PS3) pour 2004, ainsi que la construction prochaine de 2 nouvelles usines de la part de Toshiba renforcent l'imminence des premières annonces officielles prévues, selon les analystes nippons, pour la fin de l'année ! Les spéculations, c'est presque aussi beau que des papillons...

Une histoire très « net »

D'après l'agence Bloomberg, Sony aurait écoulé près de 600 000 Network Adapter PS2 permettant la connexion à Internet. La répartition mondiale s'effectuerait de la manière suivante : 400 000 unités aux États-Unis et 200 000 au Japon. Rappelons que lors de la première semaine de commercialisation américaine du kit Xbox Live, près de 150 000 kits ont été écoulés. Information complémentaire : ayé, Square a enfin passé la barre des 200 000 connectés sur Final Fantasy XI (versions PS2 et PC confondues). Le jeu génère donc enfin des bénéfices. Il était temps remarquez (le jeu devrait bientôt arriver aux États-Unis). Quant à nous autres, modestes joueurs européens, chuuuut...

L'année 2002 vue du Japon

Au Japon, cette année fut celle de l'explosion de la PlayStation 2, de la marche en avant de la Game Boy Advance, du timide décollage de la GameCube et de l'enlisement de la Xbox. Voilà. Ainsi, même si le royaume Nintendo (hardware) s'est quelque peu effrité, les voici toujours aussi « hégémoniques » dans le domaine pur des jeux (avec 6 titres dans les 20 meilleures ventes de l'année !). Pour le reste, quelques tableaux se révéleront bien plus efficaces que de longs discours. Zou...

Nombre de jeux vendus par machine en 2002 (Japon)

Console	Ventes 2002	Répartition
1. PlayStation 2	22 034 276	54,7 %
2. Game Boy Advance	9 124 780	22,6 %
3. GameCube	4 140 403	10,2 %
4. PSone	3 745 293	9,2 %
5. Dreamcast	541 000	1,3 %
6. Xbox	421 797	1 %
7. WonderSwan	272 043	0,6 %

Top 10 des meilleures ventes 2002 (Japon)

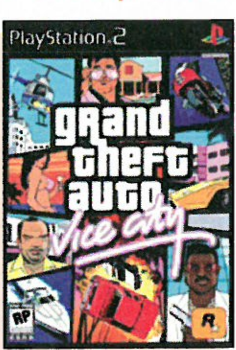
Titre	Console	Total
1. Pokémon Sapphire	GBA	1 391 612
2. Pokémon Ruby	GBA	1 349 297
3. Winning Eleven 6	PS2	1 090 655
4. Onimusha 2	PS2	949 325
5. Kingdom Hearts	PS2	819 617
6. Dynasty Warriors 3 Mushôden	PS2	741 185
7. Tales of Destiny 2	PS2	736 129
8. Super Mario Sunshine	GC	655 136
9. Super Robot Taisen Impact	PS2	592 141
10. One Piece Grand Battle 2	PSone	579 333

Top 2002 des éditeurs au Japon

Editeur	Ventes 2002
1. Nintendo	7 904 618
2. Konami	5 378 098
3. Bandai	3 833 016
4. Capcom	3 168 720
5. Namco	2 343 802
6. Sony Computer Entertainment	2 285 626
7. Sega	2 275 868
8. Square	1 815 748
9. Koei	1 659 051
10. Banpresto	1 555 248

Source : Dengeki

Take Two, Three, Four, Five...



Tiens, c'est étonnant mais Take 2 vient d'annoncer des résultats financiers en sympathique hausse. Ainsi, pour le troisième trimestre, le groupe américain a annoncé un profit net de 22,3 millions de dollars, alors que l'année dernière à la même période, les pertes s'élevaient à 4,7 millions de dollars. Un joli redressement qui s'explique clairement par le succès fulgurant de Grand Theft Auto : Vice City. Ainsi, depuis la période 2001, les actions de Take 2 auraient grimpé de près de 52 %. D'après les prévisions du groupe, sur l'année fiscale, il faudrait tabler sur 950 millions de dollars de ventes. Impressionnant...

Next Gen & Co

Alors que Sony s'active autour de sa PlayStation 3 et qu'on connaît les ambitions de Microsoft, c'est au tour de Nintendo de prouver ses intentions. Ainsi, d'après l'agence Bloomberg, Nintendo aurait passé un accord avec NEC (déjà actif sur GameCube) afin de travailler sur le successeur de la GameCube. D'après quelques sources, la nouvelle console devrait être prête pour 2005, soit au cours d'une période assez proche du lancement de la PS3. Une attitude assez compréhensible, tant laisser une fois de plus trop de champ libre à Sony se révélerait dommageable. Étonnant en revanche de constater que la GC pourrait donc bien avoir une durée de vie plus courte qu'escompté. Quoi qu'il en soit, en écho à cette annonce, NEC vient d'investir près de 40 milliards de yens dans la création d'une nouvelle usine de production de processeurs basée à Kumamoto au Japon.

Zique Pad

Alors que le froid et la pluie hantent nos vies, rapprochez-vous de l'âtre et abreuvez vos oreilles de mélopées enchanteresses. Ainsi, ce Zique Pad de février vous permet de découvrir, avec Star Ocean The Second Story –Arrange Album–, l'une des plus belles œuvres de Motoi Sakuraba. Quant au très antique Neorude, certains pourraient apprécier ce délicat voyage...

par Gollum

Star Ocean
The Second Story -Arrange Album-

• **Référence** : FSCA-10056 • **Compositeur** : Motoi Sakuraba
• **Durée** : 61'35 (10 plages)

À l'instar de Nobuo Uematsu, mythique compositeur des Final Fantasy, le très énergique Motoi Sakuraba (spécialiste des RPG d'Enix hors Dragon Quest) apprécie les Arrange Album. Pourtant, contrairement à Uematsu qui profite généralement de l'occasion pour magnifier ses mélodies en conviant de véritables orchestres, Sakuraba San préfère le charme plus binaire des synthétiseurs... de luxe. Pour les connaisseurs, le magistral morceau Silent the Universe rappelle à s'y méprendre l'inspiration de la B.O. de The Dig, antique jeu PC. Les accents mystiques se côtoient ainsi et virevoltent dans une sorte de bouillon musical où les chœurs soulignent la fragilité de la harpe. L'espace est bien là, impalpable, colossal d'infini. Chaque tintement semble illuminer une étoile, tandis qu'à l'unisson, les arpèges créent les constellations. Par moments, l'extase approche... avant que, dans le plus pur style Sakuraba, l'excitation des synthés vienne briser le recueillement dans un tourbillonnant vacarme. Rien de péjoratif à cela. Ainsi, un thème comme Stab the Sword of Justice illustre à merveille toute l'exubérance stylistique du compositeur. Les percussions se



déchaînent, les accords de piano sont emportés par le magma sonore, tandis qu'une guitare électrique vient fouetter vos sens. Intense. Avant que l'apaisement ne réapparaisse, plus mélancolique qu'auparavant, plus tendre peut-être. Un instant seul, le piano transfigure le silence de la nuit... avant que, perdues dans l'éternité, ne jaillissent des voix vaporeuses et une musique qu'on croirait divine. C'est tout là l'intérêt de cet Arrange Album qui parvient à transcender la B.O. initiale en magnifiant les sons, mais surtout en réécrivant certains passages. Le formatage jeu vidéo s'estompe pour laisser place à la véritable vision de l'artiste. Ainsi, même s'il est par moments bien difficile d'éviter la grandiloquence chère à Sakuraba, des morceaux tels que Theme of Rena ou This Fragile Life (où le somptueux mouvement de violoncelle fait des ravages) suffisent





Avis

Motoi Sakuraba mélange les styles, au risque de quelque peu brouiller les pistes. Cependant, son talent est palpable tant ses compositions savent exalter les sens, créer un univers inédit et inouï.

à prouver son talent. On pourra cependant reprocher son ambivalence. Ainsi, difficile d'accrocher avec une même passion aussi bien à ces titres à la douceur d'ange, et aux plages plus apocalyptiques. Deux facettes pour deux publics aux aspirations différentes. Il serait toutefois dommage de se priver de cet envoûtant périple musical...





NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

Neorude -Voyage-

• **Référence :** TCS-0009 • **Compositeur :** Til Wayload
• **Durée :** 74'36 (32 plages)

En matière de RPG japonais, Square et Enix bénéficient d'un impressionnant rayonnement. Pourtant, il ne faut pas l'oublier, si les élus sont rares dans ce domaine, nombreux sont ceux à tenter vainement de percer histoire de grappiller une modeste part du gâteau. Ainsi, en 1997, Techno Soft se lançait dans l'aventure en développant Neorude sur PlayStation. Il s'agissait alors d'un « leading RPG » ; comprenez par là une quête cruellement dirigiste et qui n'arborait pour séduire qu'une réalisation graphique d'agréable facture. Rien d'inoubliable donc... hormis une B.O. qui, sans atteindre le nirvana musical, dispose toutefois de quelques atouts. Décryptage. Tout d'abord, malgré son âge, les samples sonores s'illustrent par une qualité particulièrement honnête. Les cuivres rugissent, tandis que les percussions martèlent un rythme souvent trépidant. La couleur musicale se veut d'ailleurs assez fiévreuse avec des mélodies dynamiques et aux accents exaltés dans un premier temps, pour dévoiler ensuite un visage plus posé, plus atmosphérique. Les circonvolutions instrumentales s'accumulent, enrichissant la palette des genres. Au confluent de ces genres mêlés de manière fusionnelle, on croirait reconnaître un air baroque de Suikoden, un autre plus extravagant de Seiken Densetsu, voire la flûte de pan d'un Final Fantasy VI ou la furie d'un Castlevania Symphony of the Night. Les références peuvent paraître innocentes, mais il faut avouer qu'elles confèrent une étonnante identité à cet album qui peine ainsi à trouver des marques plus personnelles. Cependant, comme le souligne si bien le sous-titre, c'est à un voyage que nous voici conviés. Les sons ont ainsi beau s'entrechoquer, la légèreté toute nippone d'un accord distille des frissons parfois inattendus et, il faut bien l'avouer, quelques étonnantes mélopées viennent jeter le trouble dans ce songe musical. Un tantinet baroque dans certains thèmes, parfois sourd ou mystérieux, délicatement touchant par instants, oui, Neorude a su créer un univers qui, s'il ne possède pas cette touche d'originalité et de pureté qui semble appartenir aux mythes, vous fera passer un agréable moment... mais n'espérez pas toutefois être transporté vers de divines contrées.



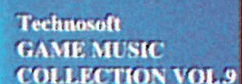
Avis

Si Neorude n'obtient pas un jugement plus positif, il le doit à son manque d'unité mais surtout d'originalité. Emporté par instants dans un voyage qu'on espérerait éternel, c'est à une autre réalité que viennent nous ravir quelques mélodies souvent trop entendues. Les collectionneurs pourront néanmoins lui donner la chance qu'il mérite...











Leading RPG Neorude
Original CD-DA
Sound Track

LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème), qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières : la classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent entre une semaine et un mois.

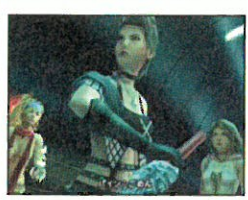
***CD JAPAN* (le Must incontournable)**
(www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(www.the-place.com)

NetP@d Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Petit rappel : les liens que nous vous proposons dans cette rubrique sont tous vérifiés par nos soins. Perso, je m'amuse à downloader toutes les vidéos pour voir si tout marche vraiment, par exemple. Parfois, malheureusement, un lien n'est plus valide au moment où vous lisez ces lignes. Internet est un territoire vivant, nous n'y pouvons rien, c'est comme ça, c'est la vie...

PlayStation 2



Allez hop, on commence sur les chapeaux de roues avec **Final Fantasy X-2**, prévu pour le 13 mars au Japon. Je rappelle que ce titre proposera plein de nouvelles choses, dont un personnage féminin inédit du nom de Paine. La rumeur dit qu'une preview de Final Fantasy XII sera présente dans le pack de FF X-2 lorsqu'il sortira... En attendant, vous pouvez downloader une vidéo à l'adresse suivante (attention, elle fait son poids) : **http://211.216.52.167:8080/ff10-2/ffx201.mpg** (58 Mo).



Pour rester dans le domaine des productions de grande envergure, que diriez-vous d'un peu de **Drag-on Dragoon** ? Ce nouveau titre d'Enix vous met dans la peau d'un chevalier dragon intimement lié à son imposante monture. Le monstre offre sa force et sa puissance à Kaimu, le chevalier, tandis que celui-ci permet au dragon de parler grâce à un pouvoir bien particulier. De fantastiques batailles sur terre ou dans les airs sont gérées. Pour admirer la cinématique d'intro du jeu, franchement impressionnante, c'est là que ça se passe : **www2.enix.co.jp/dod_etc/dod_op.mpg** (45 Mo).



Dans la série oldies but goodies, signalons la sortie prochaine des deux premiers **Y's** sur PlayStation 2. Ces titres, vieux de plus de dix ans, ont connu bien des consoles et des adaptations jusqu'à présent (NES, TurboGrafx, Megadrive, Super Nintendo...). Sur PS2, nous aurons évidemment droit à de nouvelles musiques, de nouveaux bonus et mêmes des persos inédits. Ces jeux sont prévus pour le marché japonais et il y a peu de chances, avouons-le, de les voir arriver un jour chez nous. Croisons les doigts...

Dans la série remakes, je rappelle que Sega prévoit de ressortir des tas de vieux titres dans une gamme « budget » : **Sega Ages**. On retrouverait ainsi, à partir de l'été prochain, des jeux comme Space Harrier, Fantasy Zone, Phantasy Star ou encore Golden Axe. Sont également prévus Monaco GP, Streets of Rage, Phantasy Star 2, etc. Un trip revival ultime pour les fans. La réalisation de chaque titre serait revue à la hausse, évidemment, pour au minimum tenir compte des standards de qualité actuels...

Playmore, qui prend le relais depuis la fin de SNK, confirme l'adaptation de **The King of Fighters 2002** sur PlayStation 2 et Dreamcast. Ces conversions du jeu d'arcade verront le jour à la mi-2003.

Le micro est un appareil qui prend de plus en plus d'importance sur PS2. J'en veux pour preuve deux titres prévus pour fin janvier, début février au Japon. Le premier, **Deka Voice**, vous invite à résoudre une enquête dans l'Amérique des années 30. Vous y incarnez un agent de police accompagné d'un collègue... et d'un chien. Dans le jeu, à certains moments précis, vous pourrez parler pour donner des ordres ou questionner des suspects. On attend de voir comment Greg se débrouillera avec la version import... Dans le même genre, **Operator's Side** est un jeu dont l'action se déroule en 2029. Vous vous trouvez dans un vaisseau spatial et donnez des ordres à une jeune femme par écrans de contrôle interposés, pour l'aider à se battre, à découvrir certains objets, etc. Un pas de plus vers l'interactivité absolue.



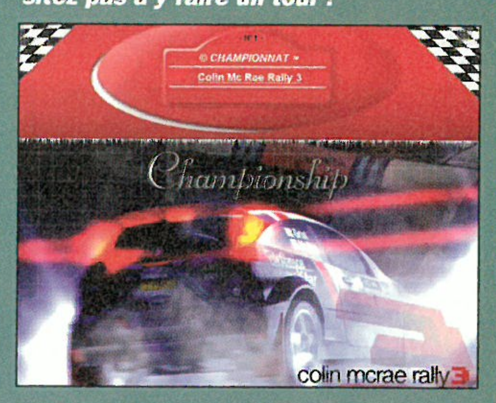
Terminons cette section PS2 de Netpad avec plusieurs liens qui ne feront pas trop de mal aux petites connexions Internet. Voici d'abord deux vidéos de Devil May Cry 2 : **www.capcom.co.jp/movie/devil2/devilmaycry2_cm.mpg** (3,8 Mo) ; **www.capcom.co.jp/movie/devil2/luciaaction03.mpg** (5,6 Mo). Quant à ceux qui préfèrent regarder du Metal Gear Substance, c'est ici que ça se passe : **http://jpn01.konami.co.jp/movie/mgs2_sub/mgs2s_cm_01.asf** (1,1 Mo) ; **http://jpn01.konami.co.jp/movie/mgs2_sub/mgs2s_cm_03.asf** (1,2 Mo).

Spécial sites lecteurs

***www.actu-playstation.com* : Comme son nom l'indique, ce site vous tient au courant de ce qui se passe sur PS2. Les news ne sont pas forcément légion, mais le site est clair et on y trouve pas mal de tests.**

***www.Best4Gamers.com* : Site multi-plates-formes, Best4Gamers récupère des infos et des vidéos un peu partout, et vous en propose une traduction avec pas mal de liens et de vidéos. L'air de rien, c'est assez pratique, surtout si votre connexion vous autorise à downloader à tour de bras.**

***www.rally-racing.fr.st* : Entièrement dédié à Colin McRae Rally 3, ce site est tenu par un passionné qui entretient ici un esprit sain de compétition. C'est assez sérieux et le site s'articule autour d'événements proches de la réalité, comme pour un vrai championnat. Si vous êtes un as du volant et appréciez ce jeu, n'hésitez pas à y faire un tour !**





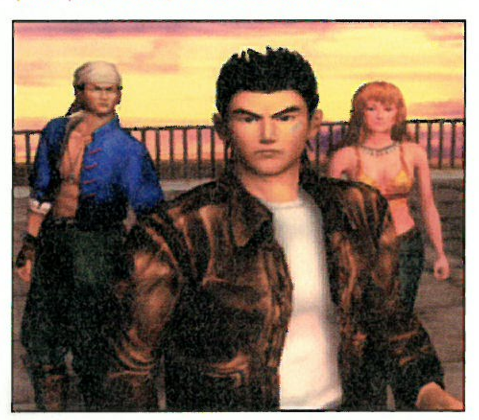
PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Xbox

Racing Evoluzione a enfin son site à cette adresse : **www.apex-game.com**. Le titre du jeu aux États-Unis étant Apex, l'URL est assez étrange... mais bon, au moins, tout est écrit en anglais et pas en rital... Enfin, j'me comprends !

Microsoft Japon a fait savoir qu'ils utiliseraient Blinx comme mascotte de la Xbox là-bas. Lorsque l'on sait que le jeu s'est vendu à moins de 6 000 exemplaires la semaine de sa sortie, on se dit qu'ils sont loin d'avoir trouvé leur Mario.

Finalement, Shenmue 2 sur Xbox sortira bien en Europe. Ouais super, ça fera un test de plus pour Zulo, le roi du serre-tête !

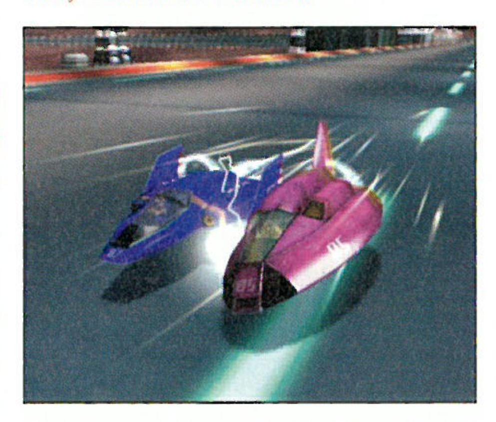


Et maintenant, il est temps de balancer une petite vidéo de Phantasy Star Online Episode I & II sur Xbox que Microsoft a mis en ligne ici : **http://xbox.jp/asx/tgs2002_autumn/pso.asx**. Le chat vocal via le Xbox Live devrait apporter un plus certain par rapport aux versions déjà sorties sur les autres plates-formes.



GameCube

Selon toute vraisemblance, Nintendo a dû montrer au public le F-Zero GC lors du World Hobby Fair, le salon japonais du jouet qui a eu lieu le 19 janvier dernier dans les grandes villes de l'archipel telles qu'Osaka, Tokyo, Nagoya et Fukuoka. Parmi les autres jeux présentés, on trouvait aussi The Legend of Zelda, Nintendo Puzzle Collection, Mario Party 4 et Kururin Paradise.



Le nouveau président de Nintendo, Satoru Iwata, a déclaré dans un journal japonais que la firme était prête à revoir les objectifs de la GC une fois de plus. Déjà passé de 12 à 10 millions, il y a quelques mois, il se pourrait bien que le chiffre final soit à nouveau revu à la baisse d'ici la fin de l'année fiscale qui s'achève en mars. D'après les premières analyses, les parts de marché européennes et américaines n'auraient pas évolué avec Noël. De plus, une nouvelle baisse de prix ne serait pas à l'ordre du jour, étant donné que la précédente n'avait pas été aussi concluante... À long terme, Nintendo espère tout de même écouler 50 millions de consoles d'ici 2005.

United Game Artists, les développeurs du fabuleux Space Channel 5 et du très polémique Rez, seraient en train de travailler sur un jeu GC. Malgré toutes mes prières, il ne s'agira pas d'un titre exploitant le monde psychédélique d'Ulala. Dommage. En attendant, le jeu devrait être dévoilé d'ici quelques mois.

Enfin des infos concrètes concernant le Winning Eleven 6 : Final Evolution sur GC ! On nous promet des temps de chargement optimisés (mouais... dans la version PS2 ils sont déjà minimes) mais surtout 30 % d'animations en plus. Ce qui est dommage, c'est de ne pas profiter de la puissance de la machine pour intégrer de vrais détails qui manquent, comme la présence d'arbitres, m'enfin on chipote... Le jeu sort le 30 janvier au Japon ; vous pouvez donc attendre bien patiemment le test le mois prochain, mais si vous êtes du genre impatient et que vous voulez en savoir plus, vous n'avez qu'à lire le Zoom de la version PS2 dans ce numéro.

Arcade, portables, divers

Depuis l'annonce de la GBA SP, ça doit être la panique chez les fabricants de l'After Burner, le kit non-officiel qui permet aux (bons) bricoleurs d'installer un rétro-éclairage de qualité sur leur « vieille » GBA. À tel point qu'ils ont déjà baissé le prix de 10 dollars, passant ainsi à 25 dollars (environ 25 euros), ce qui, ma foi, est très raisonnable... à condition de ne pas faire comme Kendy qui a quasiment détruit sa console en l'installant.

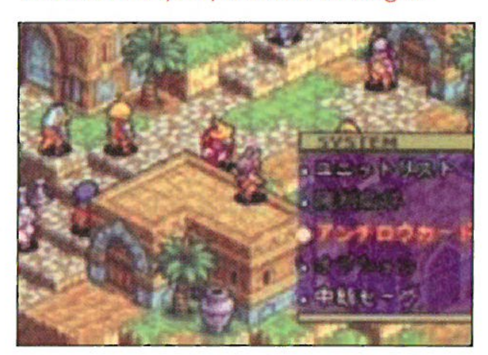
Le meilleur ami de Julo va rentrer dans le Hall of Fame de l'Academy of Interactive Arts and Sciences. En effet, Yu Suzuki vient tout juste d'être récompensé pour tous les chefs-d'œuvre qu'il a réalisés pendant sa carrière. Rappelez-vous de Hang on, Space Harrier, Out Run, After Burner, Virtua Fighter et plus récemment Shenmue. Les précédents lauréats de ce titre furent Shigeru Miyamoto (Mario et Cie), Sid Meier (Civilization), Hironobu Sakaguchi (Final Fantasy), John Carmack (Doom, Quake), Will Wright (Les Sims, Sim City). Que du beau monde, quoi ! Le prix devrait lui être attribué le 27 février prochain à Las Vegas.



Le mois dernier, on vous racontait de long en large la future fusion entre Enix et Square qui devrait s'opérer le 1er avril, et pourtant, il semblerait qu'à présent, l'opération soit remise en question. En effet, Masafumi Miyamoto, le fondateur de Square et par la même occasion actionnaire majoritaire avec 40 % de parts dans la société, ne serait pas satisfait par le ratio d'échanges d'actions qui auraient lieu lors de l'opération (à savoir que chaque action Square serait échangée contre 0,8 d'Enix). Du coup, il serait même disposé à s'opposer à la fusion lors de la prochaine réunion des actionnaires. Connaissant le poids de son vote, on se doute que cela peut tout remettre en question...

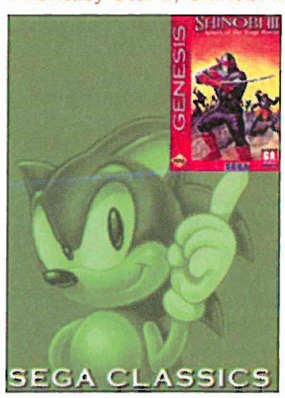
Ayé, Capcom travaille sur son premier jeu basé sur la Triforce, la carte d'arcade compatible GC. Apparemment, il s'agirait d'un jeu Gundam qui devrait sortir d'ici l'automne, mais sera présenté à l'AOU de février qui se déroulera à Tokyo. Aruno s'y rendra sûrement pour vous faire un compte rendu, à moins qu'il ne soit absorbé par un trou noir...

Pour fêter dignement la sortie de FF Tactics Advance sur GBA au Japon, le 14 février jour de la Saint-Valentiep, Square mettra sur le marché une édition collector du jeu. À l'heure actuelle, le contenu de la boîte n'a pas encore été dévoilé, mais vu l'importance du retour de l'éditeur chez Nintendo, on peut s'attendre à quelque chose de soigné.



L'AM2 a enfin officialisé le fait qu'une suite d'Outrun était en cours de développement. Alors que les rumeurs l'annonçaient sur Xbox, c'est finalement sur arcade que le jeu sortira. Néanmoins, la carte qui servira de support étant la Chihiro, basée sur la technologie Xbox, on peut supposer qu'un portage sur la console de Microsoft sera probablement effectué.

La news du mois de ce Netpad, c'est probablement la mise à disposition pour le public des roms de plusieurs vieux hits Megadrive directement sur le site de Sega. En allant ici **http://sega.com/games/pc/segaclasics.jhtml**, vous pourrez donc télécharger des chefs-d'œuvre tels que Columns III, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Ecco, Phantasy Star II, Shinobi III, Sonic, Sonic 2, ToeJam & Earl, Vectorman. Virtua Fighter 2 devrait aussi grossir la liste prochainement. Pour les faire tourner, il suffira d'avoir un PC et de récupérer l'émulateur RealOne Arcade disponible sur la même page. Le hic, c'est que l'on ne peut y jouer gratuitement que l'espace d'une heure. Pour prolonger le plaisir, il faudra acheter le jeu qui coûte environ 10 euros, ce qui fait un peu cher la vieillerie...



Sega a officiellement démenti les rumeurs qui annonçaient un rachat de la société par Microsoft ou une quelconque autre compagnie. Voila qui clôt cet éternel débat qui durait déjà depuis des mois.

Good news ! Un ponte de Sega Japon a confirmé la prochaine réouverture de bureaux en Europe pour 2003. Depuis la fermeture de toute leur structure européenne suite à l'arrêt de la production de la Dreamcast, tous les titres de la firme sont édités par Sony pour les jeux PS2, Infogrames pour la GC et la Xbox, et enfin THQ pour les titres GBA.

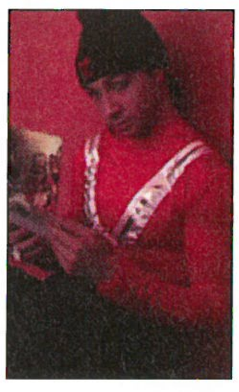
La GBA aura aussi droit à son Jet Set Radio. Les graphismes seront toujours en cel shading, ce qui sera une première pour portables et le gameplay restera intact. On se demande néanmoins comment THQ va se débrouiller pour transposer un concept qui cartonne en 3D vers de la simple 2D. Quoique, je viens de me souvenir à quel point le Tony Hawk GBA était extraordinaire. Bien évidemment, le titre sera jouable à 4 en link. On verra ce que cela donne au printemps, date de sortie annoncée.



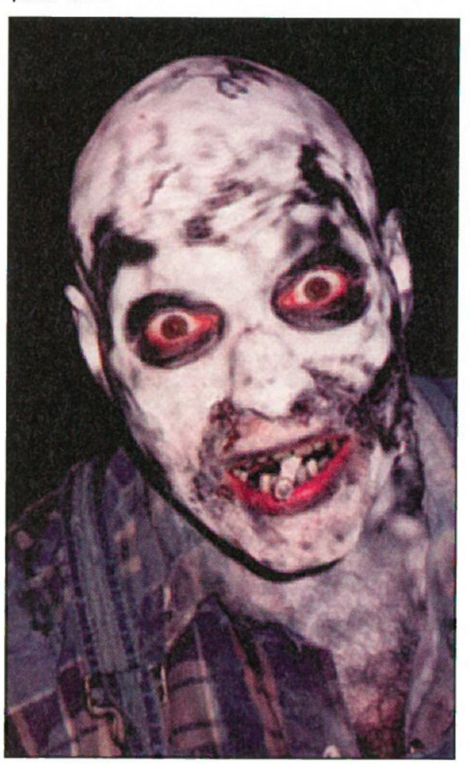
Jazz Jackrabbit fait son retour sur GBA, et comme tout le monde a du mal à croire qu'on réactualise un jeu de plate-forme aussi ringard (à l'époque, il était sorti sous forme de shareware), Jaleco a décidé de mettre en ligne une vidéo sur leur site : **http://jaleco.us.gamer.tv/Jazz.mpeg** ici. C'est donc vrai... les c... ! Non mais franchement, un lapin vert avec un pistolet vert, ça vous inspire quoi ?

Bon, c'est vrai que le concept des remakes, on n'est pas forcément partisan, mais là, franchement, quand on commence à murmurer que Namco prépare un remake de Splatterhouse, le titre ultra-gore sorti il y a... houla... longtemps sur Megadrive, avec le héros qui ressemblait à Jason de *Vendredi 13*, je suis curieux de voir ce que cela va donner. D'autant plus qu'on parle d'un beat'em all en 3D. Ça va être énorme, je le sens.

Cela faisait un moment qu'on savait que Greg était un dieu vivant. Maintenant, on sait aussi que c'est une idole pour certains. Un de ses fans a même décidé de faire un site à sa gloire avec des rubriques telles que « sa vie, son œuvre ». Morceaux choisis : « J'ai fait ce site pour vous faire partager ma passion pour un homme hors du commun, à la fois testeur de jeux vidéo, chanteur et sauveur de l'Humanité !!! », « Grégoire interprète Aramis Léclair, alias Silver Mousquetaire, dans France Five, le premier Sentai français. Grégoire y est également scénariste. » ou encore « Greg le beau gosse rebelle. » Ahahahha ! Vous aussi, vous pouvez en apprendre plus sur les mésaventures de notre star en allant sur **www.gregoirehellot.fr.st** Greg, je te kisse vieux !



En ce moment à la rédac, il se passe des choses bizarres. On reçoit des jeux qui gèrent des millions de polygones avec plein d'effets de la muerte, et pourtant, un simple jeu de caisses minimaliste vu de haut fait perdre des heures de travail à tout le monde. Enfin, je dis que c'est minimaliste, mais la physique est tout de même mortelle et le comportement des voitures trop puissant. Vous pouvez télécharger le jeu gratuitement au **http://generally.m4driving.sm**. Il y a même un éditeur de circuits pas piqué des hannetons. D'ailleurs, Trazom, diplômé en aérodynamisme et en goudronnage, a mis en ligne une de ces créations (nom du circuit : tiepi), alors n'hésitez pas à voter pour lui !



Sur l'excellent site de Mad Movies (**www.mad-movies.com**), vous trouverez un lien qui vous permettra de télécharger la bande-annonce du film *House of the Dead*, adaptation du jeu de shoot de Sega. Inutile de vous dire ce que l'on en pense, l'article qui s'y rapporte est déjà très explicite.

Il neige en France, alors pour célébrer ça, rien ne vaut une bonne bataille de boules de neige. **www.albinoblacksheep.com/flash/snowcraft.html**

NINTENDO L'ANNÉE 2003

Croire en l'avenir



Bien avant Noël, certains sites Internet annonçaient la tenue imminente d'une énorme conférence Nintendo. Les semaines passèrent, les esprits s'échauffèrent, les rumeurs se multiplièrent. Puis le 7 janvier 2003, partout dans le monde, Nintendo convoqua la presse. Chronique d'une « révélation » annoncée...

par Gollum

Visuels © Nintendo

AVANT-PREMIÈRE

En Europe, comme partout ailleurs, il semble devenu impossible de faire chanceler l'hégémonie de Sony. La PlayStation 2 triomphe, poursuivant une inexorable marche en avant (3,4 millions de PS2 vendues rien qu'à Noël en Europe d'après Sony). Dans ce contexte, Nintendo et Microsoft l'ont bien compris, c'est la seconde place qu'il faudra tenter d'accrocher. Et en 2002, c'est Nintendo qui aura le mieux tiré son épingle du jeu. Ainsi, tandis que la Game Boy Advance se porte toujours aussi bien (plus de 3 millions de GBA vendues en Europe à Noël, source : Reuters), la GameCube a réussi à se faire une place. Comme le souligne Stephan Bole, directeur général de Nintendo France : « Nous n'avons pas misé sur une guerre des prix, juste sur ce qui nous paraît le plus important : la qualité des jeux ! » Une attitude qui se sera traduite dans les faits par des ventes plus que correctes (voir encadré « Les consoles Nintendo et l'Europe »). S'esbaudir sur le passé c'est bien, mais assurer le futur (hum), c'est mieux ! Ainsi, la conférence aura permis de faire le point sur les titres à venir. Pour sa part, la GameCube devrait continuer à fournir des productions de qualité en 2003 avec les sorties de Metroid Prime le 21 mars prochain, mais aussi l'inénarrable The Legend of Zelda : The Wind Waker, prévu pour le 3 mai, date anniversaire de la sortie de la GameCube en Europe. Dans la foulée sortiront d'autres titres attendus comme Skies of Arcadia, Enter the Matrix, Wario World (en juin), mais aussi F-Zero, Mario Golf, 1080° Avalanche, Mario Kart et Pikmin 2... tout ça avant la fin de l'année. Autre nouvelle de poids, la sortie le 7 mars de Phantasy Star Online accompagné de la commercialisation des modems 56K et haut débit (à un prix avoisinant les 39 euros). Nintendo aura d'ailleurs profité de l'occasion pour préciser que, contrairement à Microsoftqui préfère tout centraliser avec le Xbox Live, sur GameCube (comme sur PS2 d'ailleurs), chaque éditeur s'occupera lui-même de la gestion de ses titres online (hébergement, abonnement, etc.).

Vous pouvez les deviner sur la tranche, les gâchettes ont été bien évidemment intégrées, mais ont vu leur taille fondre comme neige au soleil.

La Game Boy Advance SP en quelques chiffres

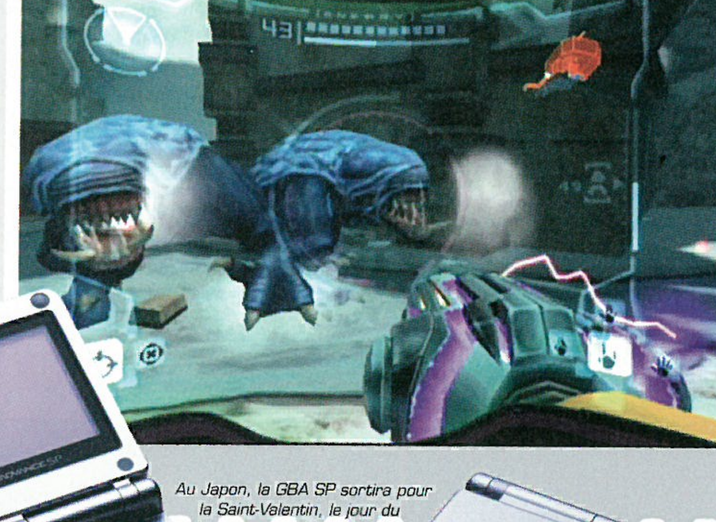
Dimensions : 82 mm x 84,6 mm x 24,3 mm (L x H x P)
Poids : 143 g
Autonomie de la batterie au lithium Ion : 10 h (avec rétro-éclairage activé) ou 18 h (sans rétro-éclairage)
Prix : entre 129 et 139 euros
Date de sortie : 14 février 2003 au Japon
23 mars 2003 aux États-Unis
28 mars 2003 en Europe

Mario Golf a été confirmé et devrait voir le jour cette année.





L'un des meilleurs jeux de la GBA revient ! Advance Wars 2 devrait ravir les fanatiques d'action savamment stratégique.



Et la GBA dans tout cela ?

Ayé. A pu GameCube, passons à la pitite GBA. Parmi les plus gros titres annoncés sur la portable, outre le tentaculaire Pokémon Ruby & Sapphire, on pourra retenir pour la fin de l'année 2003, les très attendus Golden Sun 2, Advance Wars 2, Final Fantasy Tactics Advance, ainsi que Super Mario Advance 4 ! Un line-up particulièrement attractif (même si on se refait un remake de « suites en série »), avec en point d'interrogation ce nouveau Mario. Remake de Super Mario Bros. 3 ou véritable nouvelle aventure ? Mystère. Quoi qu'il en soit, ce sont près de 80 jeux GameCube et 60 titres GBA qui sont d'ores et déjà inscrits sur les plannings 2003. Oui mais voilà, inutile de le dissimuler, vous avez déjà tous vu les photos qui ornent ces pages, et le truc carré là, kékécé ? Le premier lecteur de MD made in Nintendo ? Non. Un poudrier supra-design ? Niet kamarad ! Une Game Boy Advance SP ? Eh ben vouiiiiiiiiii !!!



Au Japon, la GBA SP sortira pour la Saint-Valentin, le jour du lancement de Final Fantasy Tactics Advance.

« Special Project »



Petite, ultra-compacte, cette nouvelle console au design épuré a la classe. Game Boy Advance SP (pour « Special Project ») ; oui, il faudra désormais s'habituer à ce nouveau nom. À l'image des mythiques Game & Watch, un clapet à faire pivoter permet de découvrir (et protéger) l'écran. Rien n'a changé ici : possibilité d'afficher 32 000 couleurs simultanément, résolution de 240x160 pixels, matrice active et dimensions de 40,8 mm x 61,2 mm, pas de doute, on reste sobre... mais éclairé ! Délivrance, alléluia, nous allons ENFIN pouvoir vraiment jouer partout à la GBA ! Finie la course mystique au moindre rayon de lumière, l'écran maudit (il faut bien l'avouer) devient réellement lisible puisqu'une simple touche permet maintenant de commuter l'option de rétro-éclairage ! Hum, en fait, techniquement parlant, il ne s'agit pas réellement de « rétro-éclairage »... mais plutôt d'une double diffusion de l'éclairage dans un registre très proche du très non officiel « After Burner » que certains d'entre vous connaissent probablement. Autre petite nouveauté, la disparition des piles au détriment d'une batterie au lithium Ion à l'image d'un téléphone portable. Temps de la charge : 3 petites heures.



Comme vous pourrez le découvrir dans l'excellent test import du très Silver Mousquetaire Greg, Zelda The Wind Waker se révèle juste ahurissant. Un autre grand titre pour la GameCube !



Le tant attendu Mario Kart GameCube se fait encore très mystérieux. Certaines rumeurs voudraient pourtant qu'il soit jouable online. Vite, vite...

Les cartouches s'introduiront au bas de la console, la tête à l'envers. À noter que l'adaptateur prise casque sera vendu 500 yens (environ 4 euros) au Japon.



Autonomie : 10 heures avec rétro-éclairage activé ou 18 heures sans rétro-éclairage. Plus que raisonnable, même si on peut décemment se poser une question quant à l'usure de ce type de batterie. Pour le reste, soyons très clairs, il s'agit bel et bien d'une Game Boy Advance, rien de plus (ah si, l'éclairage et la batterie au lithium) et rien de moins (ah si, une prise casque en option). Certains regretteront que les spécifications techniques n'aient pas été boostées, mais l'arrivée d'une nouvelle portable Nintendo aurait fait désordre alors que la GBA n'est qu'en début de vie. En clair, comme à l'époque de la Game Boy Pocket, il s'agit d'un relookage/optimisation de la GBA, pas d'une « nouvelle console » à proprement parler. Bien évidemment, la belle sera compatible avec l'intégralité de la ludothèque GB/GBA.



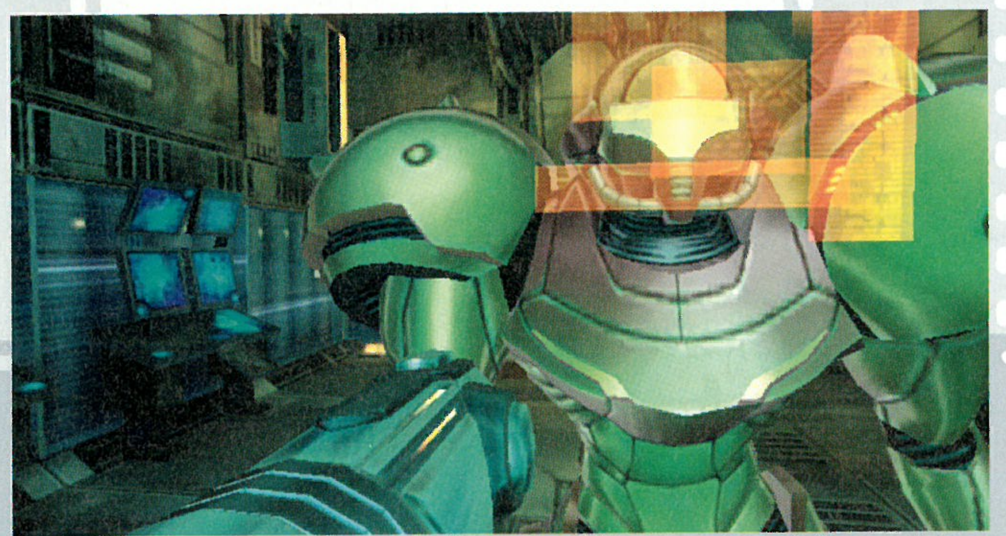
L'année 2003 verra un Mario très en forme, car le sport, c'est aussi un peu sa passion. Du golf, du kart, du tennis... La classe américaine, purée !

Les consoles Nintendo et l'Europe

Au cours de la belle et douce année 2002, Nintendo aura réussi à écouler 3 millions de GBA en Europe. Des résultats qui portent la petite portable à un total de 6 millions d'unités vendues sur le Vieux Continent depuis son lancement il y a 18 mois. En France, ce sont 1,1 million de GBA qui ont envahi les foyers, avec un ratio de 3 jeux vendus par console. Du côté de la GameCube, 1,5 million de consoles ont trouvé preneur en 2002, dont 345 000 en France. Les possesseurs de GC sont aussi acheteurs, puisqu'ils possèdent en moyenne 4 jeux.



Un petit comparatif de taille entre la Game Boy Advance SP et la Game Boy Advance traditionnelle. Petit détail intéressant, la SP ne se contente pas d'être plus petite, elle est aussi plus légère que l'originale !



Après s'être écoulé à plus de 600 000 exemplaires aux États-Unis, Metroid Prime arrivera chez nous le 21 mars prochain. Un FPS très orienté aventure qui en surprendra plus d'un...





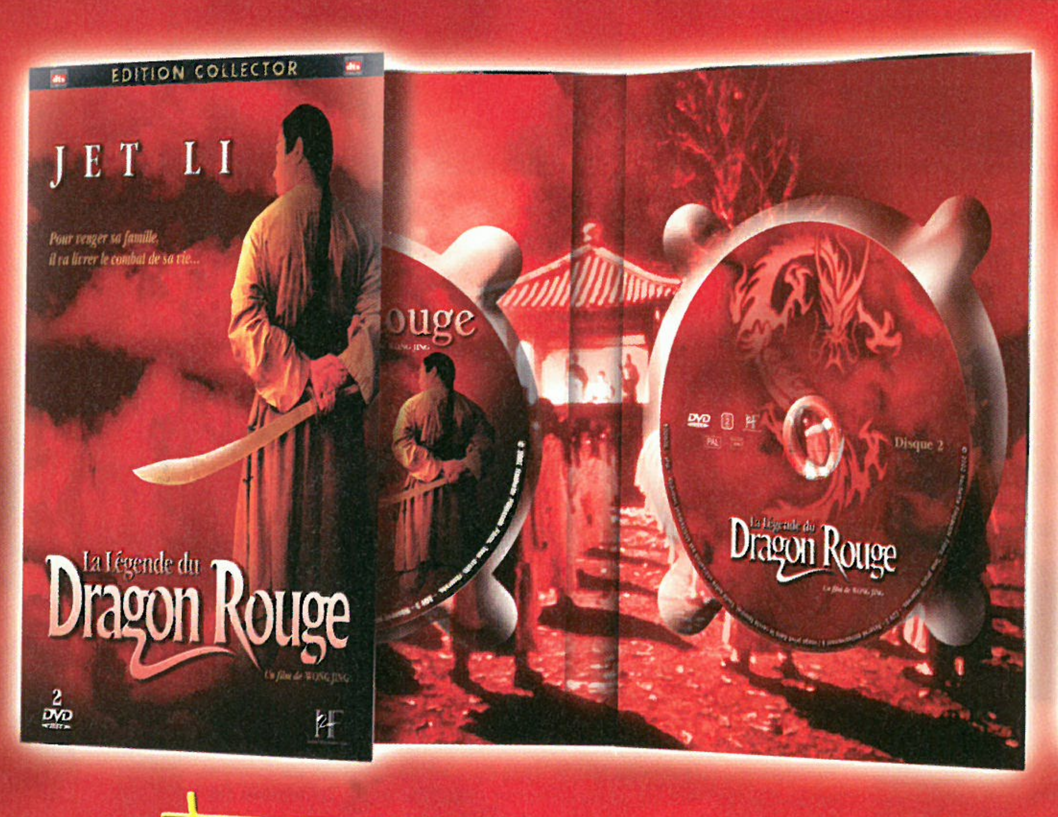
Compacte et racée, la Game Boy Advance SP devrait faire un ravage chez les amateurs de beaux objets.



Comme le précise à raison Stephan Bole : « Le Game Boy Advance SP n'est pas un produit de substitution, mais plutôt une alternative qui s'adresse à une population de joueurs plus âgés. » Très bien, mais là, je sens naître une douce interrogation existentielle : un nouveau look, bien, mais qu'en est-il de la prise en main ? Pour avoir eu la chance, avec Trazom, de la saisir entre mes douces et soyeuses mains, voici un premier constat. Si les touches (bien agréables) font l'unanimité, en revanche, la taille de la SP risque de poser quelques problèmes pour les possesseurs de mains « poulpifiantes ». Très fin, très plat, très carré, le socle de la GBA SP ne bénéficie effectivement pas d'une ergonomie particulièrement impressionnante. Mais nous attendrons toutefois de passer de longues heures, console en main, afin de porter un jugement plus définitif dès le 28 mars prochain. À cette période, la GBA SP sera disponible en trois coloris métallisés (argent, bleu et noir) et ce sont près de 500 000 unités qui débarqueront en Europe dès le « day one ». Nintendo compte écouler près de 15 millions de Game Boy Advance, tous modèles confondus, pour l'année fiscale 2002-2003 s'achevant le 31 mars 2003. Bon, et puis en guise de finish move absolu et pour clore ce compte rendu sur la Conférence Nintendo, voici une info sociologico-businessifiante nous permettant d'apprendre que contrairement aux idées reçues, la GameCube n'attire pas que des petits jeunots, puisque l'âge moyen des possesseurs de GC serait de 20 ans. Pour la GBA, l'âge moyen passerait à 16 ans et demi. Vous savez tout, tout, voire même tout. C'est dire...



Le film mythique de Jet Li enfin disponible dans une édition collector limitée 2 DVD





Disque 1

- dts et DOLBY DIGITAL 5.1 sur la VF
- DOLBY DIGITAL 5.1 sur la version US sous-titrée
- Format 1.85 - 16/9 compatible 4/3
- Bandes-annonces

Disque 2

- Version cinéma d'origine inédite Cantonais sous-titré Français : DOLBY DIGITAL 2.0

Exclusif

- Un livret de 16 pages supervisé par Kumite, le magazine du cinéma asiatique, retraçant les carrières de Jet Li, Corey Yuen et de Wong Jing.

Egalement disponible en VHS à prix choc !







RESIDENT EVIL Ø

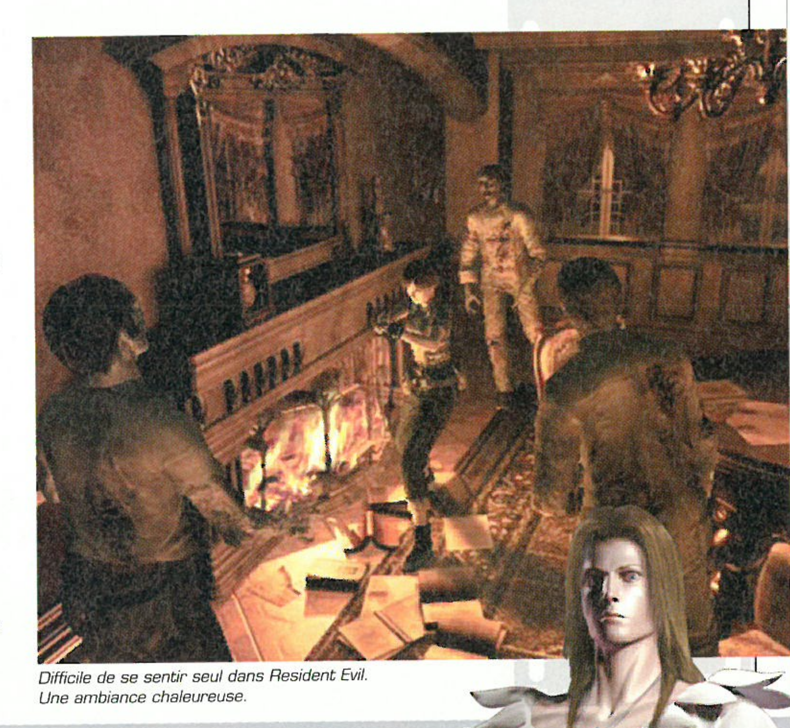
ÉDITEUR : CAPCOM
MACHINE : GAMECUBE
DISPO. EUROPE : 7 MARS 2003

Zombie, mon ami...

Le test import de sieur Gollum vous a déjà donné des pistes le mois dernier : le nouveau Resident Evil de la GameCube, quoique de bonne qualité, tourne un peu en rond, tel un zombie perdu dans un escalier en colimaçon. Certains ne se lasseront tout de même pas d'arracher sans ménagement les bras et les têtes de ces pauvres créatures sans âme...

par Chris

Après Street Fighter, Capcom semble avoir trouvé sa série à suites. Sans nous donner le temps de reprendre notre souffle, le développeur nippon nous propose ainsi un nouvel épisode de son horrible série phare sur GameCube. Le premier épisode, remake du tout premier Resident Evil, avait su faire son petit effet il y a quelques mois. La nostalgie supportant des graphismes irréels de beauté, nous avons été nombreux à craquer et à replonger dans cette histoire pleine de clins d'œil et de nouveautés. Oui, Capcom a fait du très bon travail avec ce jeu, mais c'est avec davantage de méfiance et de circonspection que nous avons accueilli Resident Evil Ø au sein de la rédaction. Pourtant, lorsqu'on l'observe en surface, ce nouveau titre semble avoir tout pour lui : des graphismes somptueux, une nouvelle intrigue, quelques nouveautés intéressantes... Mais cela suffit-il à renouveler un genre qui, indéniablement, s'essouffle un peu ?



Difficile de se sentir seul dans Resident Evil. Une ambiance chaleureuse.





Pourparlers et chevrotine

Resident Evil Ø est une nouvelle exclusivité pour GameCube. Les amoureux de la console seront certainement ravis de le savoir. Le titre a en fait été développé en même temps que le remake de Resident Evil, par deux équipes différentes, certes, mais qui ont pu s'échanger leurs trouvailles technologiques et leurs idées. Il n'est donc pas étonnant, dans ces conditions, de retrouver ici aussi une qualité de réalisation bluffante, avec notamment des effets visuels franchement très réussis (pluie, vent qui s'engouffre dans les fenêtres, rendu d'un sol mouillé particulièrement réaliste, etc.). Ici encore, les écrans ressemblent presque à des tableaux photo plus vrais que nature. Hiroyuki Kobayashi, assistant de Shinji Mikami, fort de son expérience sur les trois premiers Resident Evil, les Dino Crisis et même Devil May Cry, a su reprendre une recette éprouvée sans la trahir ni changer ses ingrédients. Et c'est peut-être là le problème. On retrouve dans le jeu la jeune Rebecca Chambers, bien connue des fans de la série. Elle est ici accompagnée par Billy Coen, un prisonnier évadé plutôt beau gosse qui n'est apparemment pas si méchant que ça... Tous deux se retrouvent confrontés à une situation qui les dépasse ; une situation dans laquelle les morts reviennent à la vie en poussant d'inquiétants cris rauques, et où le mot rationnel n'a plus aucun sens. L'histoire prend place dans la banlieue de Raccoon City, ville maudite s'il en est. Chronologiquement parlant, l'action qui se déroule ici est antérieure à celle à laquelle les joueurs ont participé dans le Resident Evil original. Les histoires de dates

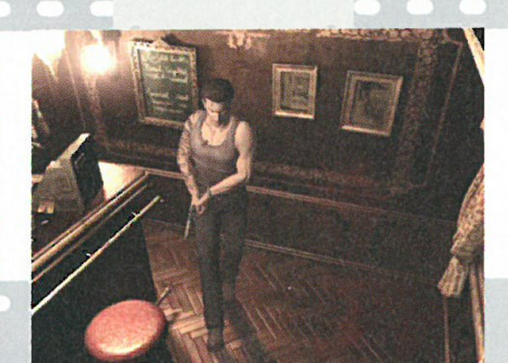
sont souvent assez amusantes avec les jeux Capcom... On comprend mieux ici l'histoire du T-Virus, et des personnages connus, comme Albert Wesker ou William Birkin (RE2) font ici une apparition. On remarquera surtout un nouveau personnage mystérieux, visible à intervalles réguliers et qui semble commander de sombres forces surnaturelles promptes à vous attaquer...

De subtiles différences

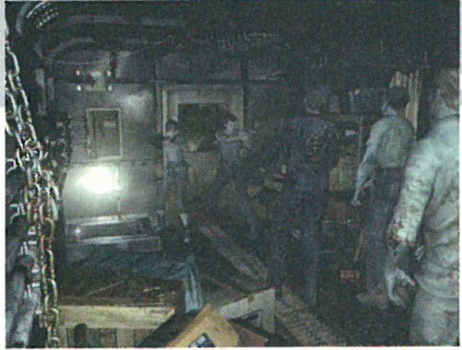
Comparé au premier Resident Evil de la GameCube, cette version Ø s'en démarque par quelques petites différences notables. Déjà, les armes de défense au corps à corps, lorsque vous étiez « embrassé » par un zombie, ont disparu. Plus de couteau à planter dans la tête des zombies, ou de grenade à leur balancer dans la glotte. Dommage, c'était assez fun... Heureusement, de nouvelles armes comme le cocktail Molotov sont là pour nous divertir. Autre détail qui a son importance : il n'est désormais plus possible de placer ses items dans un coffre et de les retrouver n'importe où ailleurs. Le coffre « magique » n'existe plus. Si vous avez un objet en trop, il faut le poser par terre (il apparaît sur la map, alléluia) ou bien le donner à votre partenaire. Car oui, ce qui constitue le principal intérêt de Resident Evil Ø, c'est son système de « partner zapping », ou zapping entre partenaires. C'est une première dans la série, et il faut bien avouer que la possibilité qui vous est offerte de passer quand vous le désirez d'un personnage à l'autre apporte un véritable plus. Vous avez de surcroît la possibilité de donner des ordres simples au perso que vous ne contrôlez pas, histoire qu'il vous suive, qu'il attaque en même temps que vous, qu'il évite de tirer, etc. Du côté des caractéristiques, Billy est plus fort que Rebecca et peut déplacer de lourds objets, tandis que celle-ci est capable de concocter des mixtures hors de portée du cerveau un chouïa limité de notre héros aux biceps apparents... Sorti de là, ce Resident Evil fait dans le classique et l'assez peu surprenant. On regrettera surtout les nombreux temps de chargement, avec les cinématiques qui viennent sans cesse casser le rythme de l'histoire (au début surtout) et qui s'additionnent ici aux inévitables chargements entre tableaux. De plus, dans la version PAL qui nous a été présentée, le jeu semblait être optimisé pour l'image (plein écran), mais il n'y avait pas de choix 60 Hz. Résultat, l'action est leeeeente à mourir. Espérons que ce sera corrigé dans la version finale.


Les effets de pluie et de vent en extérieur sont tout simplement remarquables.





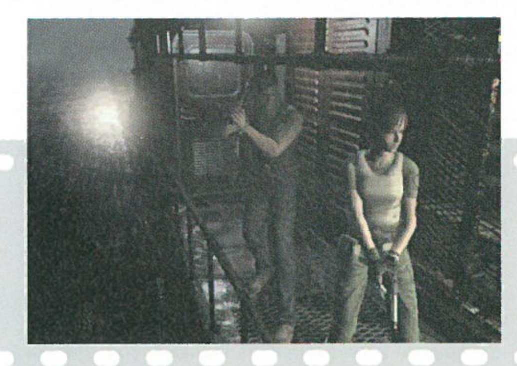



Alignez-moi ces tas de viande en marche. Exécution !


Les créatures contenues dans ces cylindres n'ont pas l'air très catholiques.



Les textures et les effets d'eau font une fois de plus honneur à la GameCube. Joli travail.



MIDNIGHT CLUB 2

LE CODE DE LA ROUTE REVISITÉ



ÉDITEUR : TAKE 2
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : 21 FÉVRIER 2003

AVANT-PREMIÈRE

Décidément, Take 2 aime jouer la carte de la provoc. À l'heure où la sécurité routière fait la une des quotidiens et du JT, l'éditeur s'apprête à mettre sur le marché un titre qui permet de dévaler les rues de Paris à fond les ballons, et accessoirement de renverser quelques piétons au passage. La classe, quoi...

par Angel



Certains passages dans les rues parisiennes sont assez étroits.

À l'époque du premier Midnight Club, on trouvait déjà qu'il s'agissait d'un petit jeu de course assez intéressant et sympatoche. Bien en deçà des grosses pointures du genre comme Midtown Madness, certes, mais il permettait de passer un bon moment. Et puis bon, à cette époque, il faut reconnaître qu'on n'avait pas grand-chose à se mettre sous les chicots. D'après des développeurs de RockStar San Diego, il semblerait que le jeu ait fait un petit carton aux « Zétazunis », pays qui, comme tout le monde sait, a une grande culture des courses sauvages. Quoi de plus normal donc d'en faire une suite dans l'espoir de remporter autant de succès que le précédent volet.

Paris by drive

Cette fois, les courses se déroulent à travers les trois métropoles que sont Los Angeles, Tokyo et Paris. Relativement bien modélisées, on reconnaît assez facilement les grands axes de la capitale française, les monuments, ainsi que le périph et les quais. Quant aux deux autres villes, ma foi, je suis loin d'être un spécialiste des lieux mais elles m'ont semblé tout aussi fidèles. Du coup, les tracés sont assez grands pour que les courses durent plusieurs minutes. Côté spectacle,



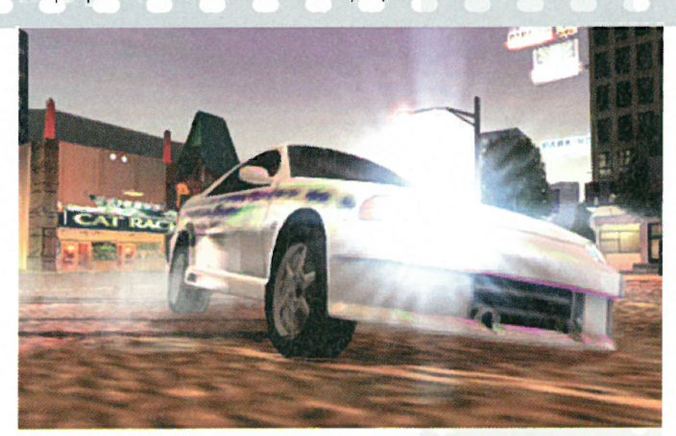
Les rues de Tokyo sont essentiellement composées de gratte-ciel, alors qu'à Paris, il est fréquent de passer devant un bistrot... Vive la caricature !

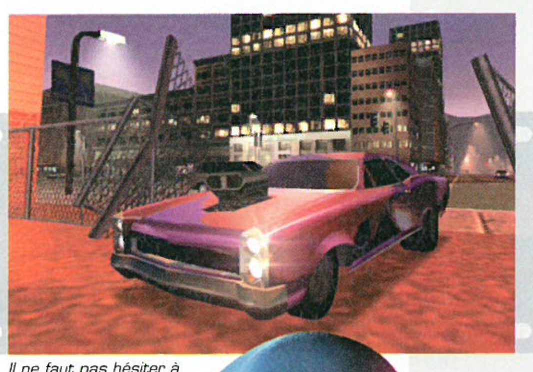
on est assez bien servi puisque les raccourcis du type galeries marchandes ou tunnels sont nombreux et les gigantesques sauts d'une centaine de mètres s'enchaînent. En ce qui concerne la conduite, elle reste évidemment très arcade, avec un turbo que l'on obtient en profitant de l'aspiration des concurrents, ainsi que divers tricks que l'on apprend au fur et à mesure de la progression dans le mode Scénario, par exemple la possibilité de rouler sur deux roues. Côté véhicules, on compte plus d'une vingtaine de modèles disponibles (voitures), mais surtout – et c'est la grosse nouveauté – trois motos. Ainsi, bien que ça ne révolutionne pas le gameplay, cela permet de pratiquer un style de conduite complètement différent et de participer à des épreuves mixtes avec d'autres bagnoles (qui, du coup, ne vous feront pas de cadeau sur la route !).


D'après ce qui nous a été donné de voir, l'I.A. des adversaires a l'air de bonne facture.

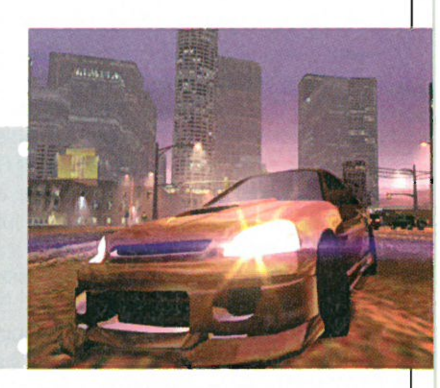
Parfois, dans la vie...

Pendant les courses, on est obligé de passer sur un certain nombre de checkpoints repartis aux quatre coins de la ville. Dans certains cas, l'ordre de ces checkpoints n'a aucune importance, ce qui permet donc de tracer son propre itinéraire et de se laisser aller dans la conduite la plus agressive possible (ce qui était déjà le cas dans le premier Midtown Madness, mais bon...). Niveau déformation, il faut vraiment y aller comme un malade et se crasher plusieurs fois pour voir apparaître des flammes et de la tôle déformée. Il y a tout de même quelques éléments de la voiture qui sont sujets à des dégâts, mais d'une manière générale, pour casser totalement le véhicule, il faut vraiment y aller fort. De toute façon, cela ne change pas grand-chose au déroulement de l'épreuve puisqu'elle est immédiatement remplacée par une nouvelle, et n'affecte pas non plus les performances. À noter aussi un mode Free Ride permettant de se balader où l'on veut dans la ville et ainsi de profiter pleinement du trafic, qui est relativement dense. En fait, Midnight Club 2 semble en avoir assez sous le capot pour passer de bons moments, tout comme l'avait fait son prédécesseur. Néanmoins, avec la quantité de titres de qualité disponibles aujourd'hui, on est en droit de se demander si quelques courses endiablées dans des circuits urbains suffiront à faire oublier la concurrence. Réponse le mois prochain !

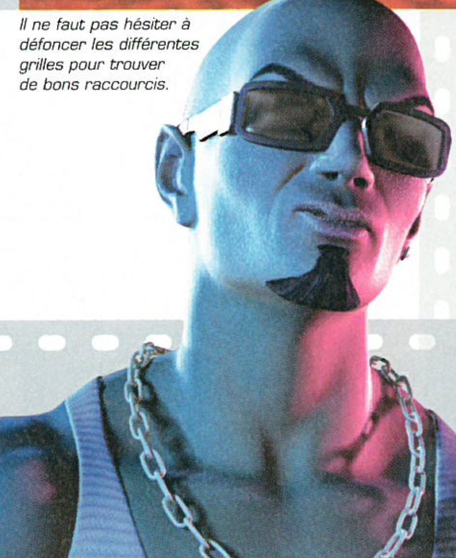








Il ne faut pas hésiter à défoncer les différentes grilles pour trouver de bons raccourcis.




Techniquement, les réflexions sur la tôle en jettent pas mal.



Après un deuxième épisode un peu décevant, Driver revient donc pour de nouvelles aventures, sur PlayStation 2 et Xbox cette fois, et avec quelques nouveautés qui devraient contenter nos nouvelles exigences de joueurs...

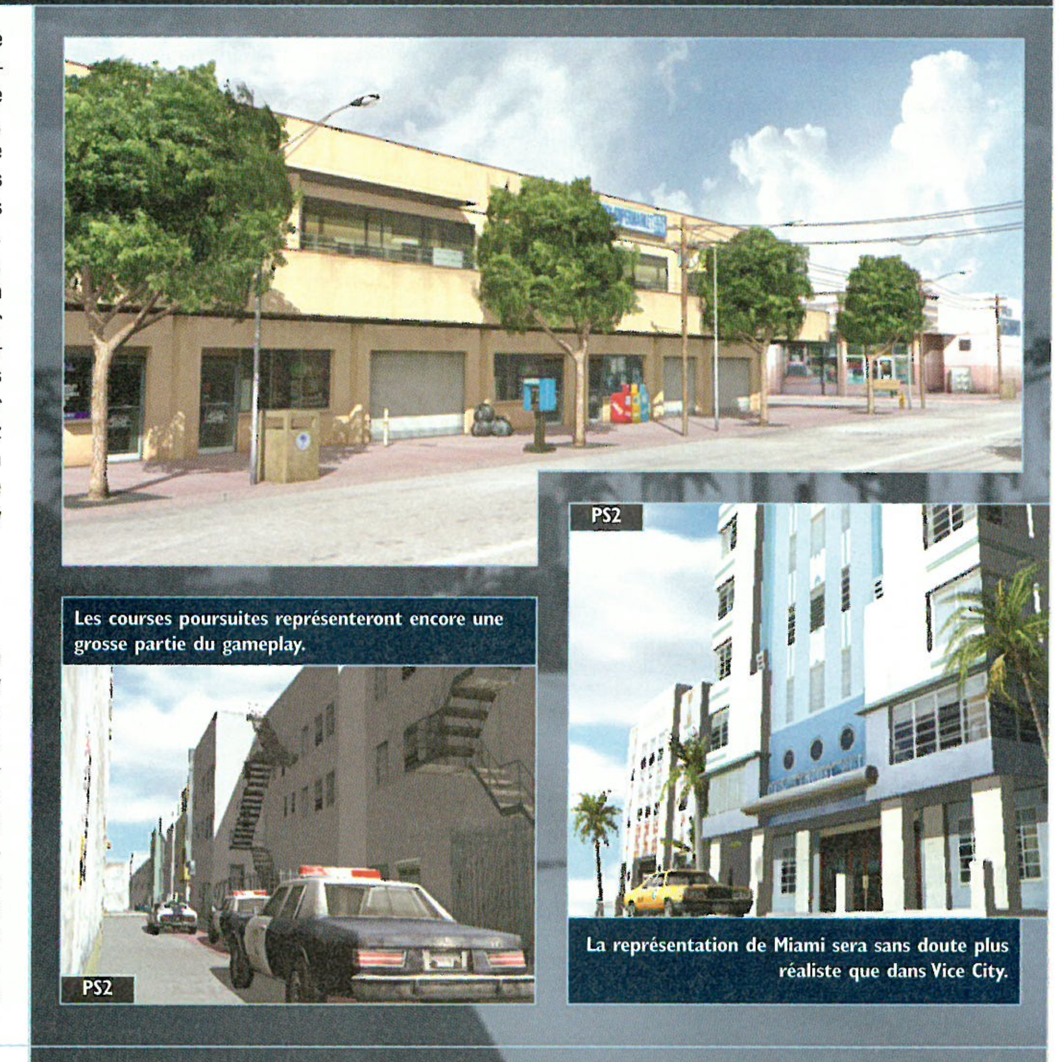


Driver 3 Sur la vie de Tanner !

Eh oui, car vous vous doutez bien que l'arrivée d'un certain GTA III a quelque peu chamboulé les esprits des développeurs de jeux de « course/action », l'année dernière... Ah, ah ! Je me suis souvent amusé à imaginer la tête des mecs du Studio Soho, par exemple, lorsqu'ils galéraient avec leurs milliers de photos de Londres et qu'ils ont vu débouler le chef-d'œuvre de Rockstar... Le choc ! Heureusement pour Reflections, à l'époque, ils étaient encore sur Stuntman et le boulot avait à peine commencé sur Driver 3. Un retard qui leur permettra finalement de soigner les choses et d'ajouter pas mal d'éléments à leur formule. Bref, nous sommes allés faire un petit tour à Birmingham pour un premier contact avec Driver 3, et il est assez amusant de noter que, durant la présentation, Martin Edmondson nous a parlé de cette nouvelle formule en posant les quelques innovations de gameplay « GTAesques » comme de pures évidences.

Double jouabilité...

Changement obligatoire, ce nouvel épisode de la série proposera ainsi le fameux double gameplay Course et Action qui a fait en partie le succès de GTA ! Le Tanner nouvelle génération pourra ainsi sortir de sa caisse à tout moment pour en emprunter une autre, ramasser des flingues, éliminer des gens ou entrer dans des immeubles pour mener à bien une mission. Les plus avertis d'entre vous oseront peut-être me dire qu'il était déjà possible de sortir de sa voiture dans Driver 2, sur PSone, mais rappelez-vous aussi de l'intérêt carrément limité de ces scènes, très rares et courtes qui plus est... Cela dit, pour ne pas trop brusquer les aficionados



Les courses poursuites représenteront encore une grosse partie du gameplay.

La représentation de Miami sera sans doute plus réaliste que dans Vice City.

Les premiers **véhicules** dévoilés !

Voici quelques-uns des premiers véhicules dévoilés. Comme vous pouvez le constater, les modèles sont variés et dépendent bien entendu de la zone de jeu dans laquelle vous vous trouverez... La dodoche (!) pourra ainsi être utilisée à Nice uniquement, par exemple. La modélisation s'annonce franchement réussie, tandis que les modèles physiques pourront bien entendu varier du tout au tout.













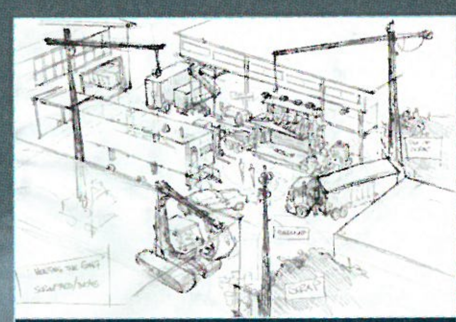


de la saga et garder « l'esprit Driver », Martin Edmondson a tout de même voulu préciser que l'aventure se déroulerait principalement dans l'habitacle des voitures, pour un ratio de deux tiers/un tiers environ. Les scènes en caisse reprendront un peu le schéma des autres épisodes de la série, avec bien sûr quelques nouveautés et surtout un aspect dramatique plus prononcé. Nous n'avons malheureusement pas eu le loisir de progresser dans une mission, le développement du jeu étant encore au stade « pré-Alpha », mais si l'on en croit les dires des développeurs, chacune d'entre elles pourra proposer différentes façons de procéder pour en arriver au but final. Cela dit, le gameplay ne sera pas « ouvert » comme dans GTA. Dans le déroulement, Driver 3 sera en effet plus proche de The Getaway, dans le sens où vous devrez suivre strictement le déroulement scénaristique, en enchaînant les missions les unes après les autres dans un ordre bien établi. Ce choix a été fait pour valoriser le scénario, pour donner un vrai sens dramatique et des motivations profondes à chacun de vos agissements. Concernant l'histoire d'ailleurs, Reflections reste encore très évasif lorsqu'on aborde le sujet. Martin Edmondson nous a tout de même avoué s'être inspiré du film *60 secondes chrono*, et que Tanner s'infiltrerait donc dans un réseau de voleurs de voitures qui l'emmènera à différents endroits de la planète...

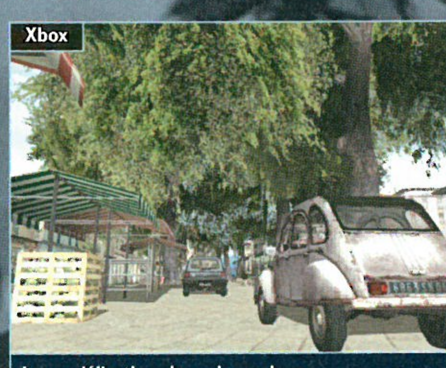
Trois terrains **de jeu**

L'aventure Driver 3 vous emmènera ainsi dans trois lieux complètement différents : Miami, Nice et Istanbul. D'après les développeurs, la surface totale de ces trois villes représenterait un environnement global bien plus vaste que celui de GTA III ou de GTA Vice City... mais aussi et surtout plus varié ! Les trois cités offrent en effet des paysages complètement différents, et tout aussi fidèles à la réalité. Une fois de plus, le jeu n'en est qu'au début de son développement, et nous n'avons pas vu l'ensemble en action, mais deux de ces villes (Nice et Miami) nous ont tout de même été dévoilées à l'aide d'une caméra volante. Un petit tour qui nous a permis d'admirer le travail impressionnant sur l'architecture, la variété et la myriade de petits détails

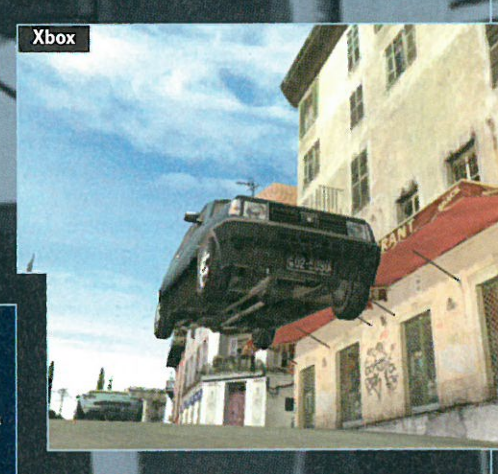
Éditeur : Infogrames
Machines : PlayStation 2 et Xbox
Dispo. Europe : Fin 2003



Les décors prévus pour les phases d'action à pied seront tous très soignés, chaque élément 3D sera dégradable et géré par le moteur physique de Stuntman.



La modélisation des caisses s'annonce d'excellente facture.



L'ambiance des villes se veut très proche de la réalité.



« qui font la différence »... Un régal pour les mirettes, même si l'on attendra de voir tourner le jeu, avec les passants et la circulation, avant de s'emballer pour de bon. Pour l'instant en tout cas, 13 000 bâtiments ont été créés par l'équipe artistique... Un travail minutieux et de très longue haleine, puisqu'un designer à temps plein ne pouvait en fabriquer que 2 par semaine ! Toutes ces petites « pièces » ont ensuite été implémentées sur une map gigantesque, reprenant de manière très fidèle les tracés réels des routes de Miami, Nice et Istanbul. On nous annonce également une intelligence artificielle très développée en ce qui concerne les passants et la circulation, mais une fois de plus, et même si l'on connaît bien le talent de Reflections, on attendra de voir tout cela tourner pour vous en dire plus.

Merci Stuntman !

Pour parler plus précisément de la réalisation maintenant, sachez que nous n'étions pas complètement mauvaises langues lorsque nous vous laissions entendre que Stuntman représentait plus une sorte de « brouillon » pour Driver 3 qu'un véritable projet ambitieux... Si vous vous rappelez bien, le jeu de cascades hollywoodiennes offrait certes un gameplay répétitif et un intérêt limité, mais aussi un moteur graphique et un moteur physique très impressionnants ! Ces derniers ont été repris pour servir de base technique à Driver 3, tout en subissant quelques modifications et autres raffinements... Le rendu des deux jeux sera ainsi très proche, à cette différence près que les couleurs seront un peu moins ternes et que les environnements et les objets 3D gérés à l'écran seront dix fois plus vastes et nombreux ! On ne peut pas encore vous dire si tout cela tournera à merveille au final, mais dans tous les cas, on est impatient de voir le résultat... Bref, en ce qui concerne ce que l'on a pu observer, sachez que les modèles physiques sont toujours aussi classieux, tout comme la gestion des dégâts et des déformations. Cette dernière a d'ailleurs été nettement améliorée pour Driver 3. Attendez-vous donc à un « feeling » identique, dans un gameplay complètement différent ! Le moteur physique de Stunt Man sera également utilisé pour tout un tas de petits à-côtés rigolos.

Cinéma, tchi-tcha !

Les cinématiques de Driver 3 représentent une priorité pour Martin Edmondson... L'atmosphère et le scénario sont d'après lui deux ingrédients essentiels au succès, et c'est ainsi qu'il a opté pour le rendu précalculé durant toutes les scènes intermédiaires : « Utiliser le moteur du jeu pour les cinématiques permet certes de ne pas créer de cassures dans le rythme, mais je préfère obtenir un résultat le plus réaliste possible quand je le peux »... Nous avons eu le droit de visionner une des séquences terminées, et le résultat s'annonce en effet très intéressant. Comme en témoignent les images de cet encart, le soin apporté aux détails, et notamment la modélisation des visages, laisse augurer du meilleur. Bien entendu, toutes ces scènes seront doublées par des acteurs professionnels.


Avant toute chose, les cinématiques partent de croquis préparatoires et de story-boards.


Les visages ont été modélisés avec grand soin... On dirait presque du *Final Fantasy* (le film) !


Les décors ne seront pas en reste dans les cinématiques.


Le résultat s'annonce franchement sympa.

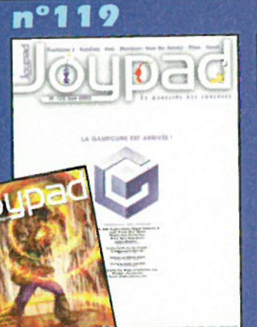
Toutes les cinématiques seront précalculées, dans un souci de qualité graphique.





Up-gradez votre Collection

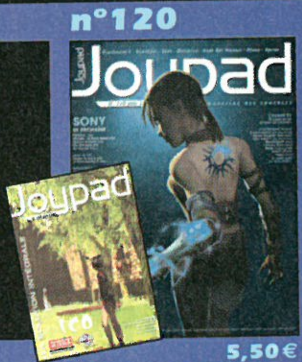
n°119



CADEAU : La solution de Golden Sun (GBA).
AVANT-PREMIÈRE : Coupe du Monde FIFA 2002 (PS2, GC, Xbox, PSone), Suikoden III (PS2).
ÉVÉNEMENT : V-Rally 3 (PS2).
REPORTAGES : Tomb Raider The Angel of Darkness (PS2), Tom Clancy (PS2, Xbox, GC).
DOSSIER : Tout sur la GameCube.
ZOOMS : biohazard (GC), Tekken 4 (PS2), Wild Arms Advanced 3rd (PS2), Kingdom Hearts (PS2), Kyôjin no Doshin (GC), Sega Soccer Slam (GC)...
TESTS : Star Wars Rogue Squadron II (GC), Wave Race (GC), VF 4 (PS2), Deus Ex (PS2), Luigi's Mansion (GC), Super Smash Bros. Melee (GC)...

5,50 €

n°120



CADEAU : La solution intégrale d'ICO sur PS2.
AVANT-PREMIÈRE : MechAssault et Crimson Skies (Xbox), Yager (Xbox).
REPORTAGES : Spécial Sony, Colin McRae Rally 3.0 (PS2, Xbox), Activision, les super-héros d'Infogrames.
DOSSIER : Tout sur les jeux de tennis.
ZOOMS : Winning Eleven 6 (PS2), Armored Core 3 (PS2), Zettai Zetsumei Toshi (PS2)...
TESTS : Final Fantasy X (PS2), Medal of Honor (PS2), Spider Man (PS2, Xbox), Super Mario Advance 2 (GBA), Coupe du Monde FIFA 2002 (PS2, Xbox, GC), Moto GP URT (Xbox)...

5,50 €

n°121



CADEAU : La solution complète de Final Fantasy X sur PS2 en 64 pages !
DOSSIER : Spécial salon E3 2002 : Joypad y était et vous dit tout en 87 pages ! Tout sur les jeux de la PS2, la Xbox, la GameCube, la Game Boy Advance et même la PSone... !
ZOOMS : Castlevania White Night Concerto (GBA), World Fantasista (PS2)...
TESTS : V-Rally 3 (PS2 et GBA), F1 2002 (PS2), 007 Espion pour Cible (Xbox), Pikmin (GC), Super Trucks (PS2)...

5,50 €

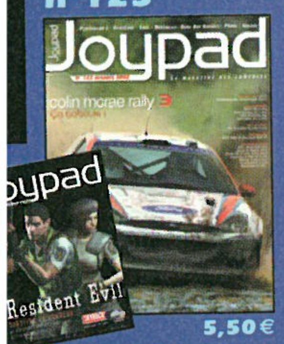
n°122



CADEAU : La solution complète de Deus Ex (PS2).
ÉVÉNEMENTS : biohazard Ø (GC), Splinter Cell (Xbox).
REPORTAGES : L'Activate d'Activision, Le Seigneur des Anneaux (PS2), WRC II Extreme (PS2), Haven (PS2, Xbox, GC), Ghost Recon (PS2, Xbox, GC), Mercedes-Benz World Racing (Xbox).
ZOOMS : Super Mario Sunshine (GC), Eternal Darkness (GC), Suikoden III (PS2), Golden Sun 2 (GBA), Jojo's Bizarre Adventure (PS2)...
TESTS : Resident Evil (GC), Project Zero (PS2), Tekken 4 (PS2), TOCA Race Driver (PS2), Stuntman (PS2)...

5,50 €

n°123



CADEAU : La solution complète de Resident Evil sur GameCube.
INTERVIEW : Dene et Simon Carter.
DOSSIER : L'exposition Game On.
AVANT-PREMIÈRE : GTA:Vice City (PS2).
ÉVÉNEMENTS : Colin McRae Rally 3 (PS2, Xbox), Devil May Cry 2 (PS2).
REPORTAGES : L'ECTS 2002, le X02 2002.
ZOOMS : Dead To Rights (Xbox), Auto Modellista (PS2), Gundam Lost War Chronicle (PS2)...
TESTS : Hitman 2 (PS2, Xbox), TimeSplitters 2 (PS2), Onimusha 2 (PS2), Silent Hill 2 (Xbox), Capcom Vs SNK EO2 (GC), The Thing (PS2, Xbox)...

5,50 €

n°124



CADEAU : La solution complète de Super Mario Sunshine sur GameCube.
REPORTAGES : Tokyo Game Show Automne 2002, X02 Séville.
INTERVIEW : Suite de l'interview des frères Carter.
AVANT-PREMIÈRE : Star Wars Jedi Knight II Jedi Outcast (GC, Xbox).
ZOOMS : Tekki (Xbox), Phantasy Star Online Episode I et II (GC), Street Fighter Zero 3 Upper (GBA), Super Mario Advance 3 (GBA)...
TESTS : Super Mario Sunshine (GC), Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours (PS2), Pro Evolution Soccer 2 (PS2), The Elder Scrolls III Morrowind (Xbox), Star Fox Adventures (GC), Colin McRae Rally 3 (Xbox, PS2), Ratchet & Clank (PS2), TimeSplitters 2 (Xbox, GC)...

5,50 €

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRÈS LES AUTRES...

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• **Je commande le(s) numéro(s)**
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106
107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124

À 5,50 € le numéro (frais de port gratuits). Soit un total de .... **€**

RANGEZ VOS MAGAZINES

• **Je commande** .... **reliure(s) à 10 € l'unité. Soit un total de** .... **€**

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYPAD

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal |_|_|_|_|_| **Ville** ....
....

DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À
JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

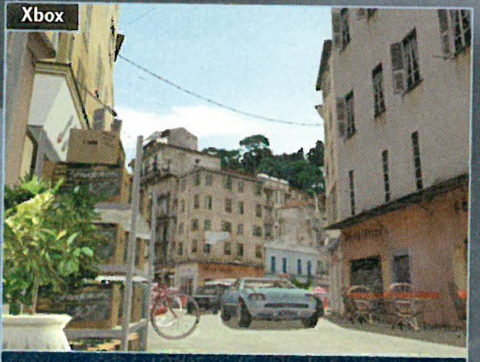
Ainsi, vous trouverez par exemple à chaque coin de rue des cartons, des poubelles ou même des terrasses de café à exploser au passage lors des courses poursuites !

Gunfights à gogo

Mais il est temps de vous parler un peu des phases d'action du jeu, lorsque Tanner sortira de sa caisse pour compléter certains objectifs. Malheureusement, il s'agit là de l'élément de gameplay le moins avancé pour le moment ! Devant le manque de matière, nous avons donc interrogé Martin Edmondson pour en savoir plus... Il nous a alors avoué son désir de vouloir s'inspirer d'un certain Max Payne, dont il est friand. La jouabilité devrait ainsi être similaire à celle d'un FPS, avec l'utilisation des deux sticks analogiques pour les déplacements. De même, ne vous attendez pas à quelque chose de lent et lourd à la The Getaway, mais plutôt à de l'action non-stop et à du gunfight frénétique ! Sachez d'ailleurs que ces phases de shoot utiliseront le moteur physique de Stuntman, encore une fois, dans la gestion de chute des corps et autres objets 3D qui croiseront la trajectoire de vos balles. Voilà qui devrait donner des scènes d'anthologie, d'autant que les intérieurs seront spécialement conçus pour être plus ou moins détruits (vitres tombant en miettes, cartons qui s'envolent, tonneaux qui explosent, etc.). La classe américaine !

À suivre...

Voilà, vous savez à peu près tout. Sans être déjà complètement optimiste à propos de Driver 3 (on en a vraiment trop peu vu pour le moment), on fait plutôt confiance à Reflections... Le projet partait déjà sur de bonnes bases bien solides avec les moteurs physique et graphique de Stuntman, tandis que le gameplay devrait s'inspirer de celui de hits récents comme GTA ou Max Payne. Tout ce que l'on peut espérer, d'ici à la première version jouable en preview, c'est que Martin Edmondson et sa bande arrivent à faire tenir tout ce qu'ils nous promettent dans le jeu, en gardant la qualité graphique qu'on a pu admirer et sans souffrir de ralentissements ou tout autre problème technique... Vivement la suite des événements.



Des tas d'éléments comme ces cartons et ces chaises devant le café pourront être explosés au passage durant vos runs urbains.

Pour l'instant, les piétons et la circulation n'ont pas été implémentés... On est impatient de voir ce que donnera le résultat.



Fabrication des villes



La création des trois villes représente actuellement le gros du travail effectué par Reflections... L'équipe en charge de ce boulot de titan a commencé par étudier l'atmosphère graphique de Nice, Miami et Istanbul, avant de tracer les routes de manière complètement fidèle au modèle original, pour enfin créer 13 000 bâtiments différents et les implémenter sur la map. Comme vous pouvez le constater, le résultat est franchement plaisant.



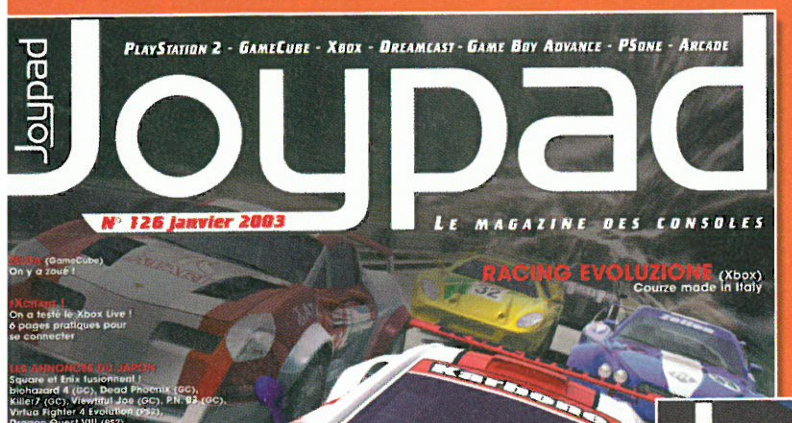


13 000 bâtiments comme celui-ci ont été créés par l'équipe de designers... Le souci du détail est impressionnant.

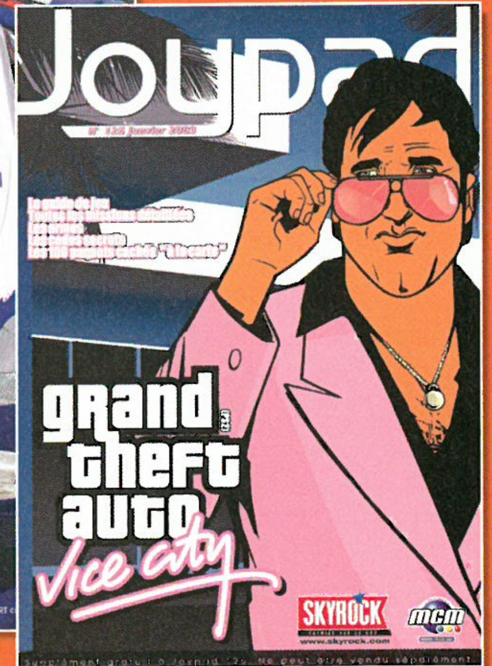




ABONNEZ-VOUS



Retrouvez le meilleur du jeu vidéo sur consoles tous les mois



+ son booklet

1 an (11 nos) = 39,90 €

au lieu de ~~60,50 €~~* soit 34 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

❑ **Oui, je m'abonne 1 an (11 nos + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de ~~60,50 €~~*, soit 20,60 € d'économie !**

JP43

Nom : ______

Prénom : ______

Adresse : ______

Code postal : ______

Ville : ______

Date de naissance : __ __ __

e-mail : ______

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ CB n° ______

Expire le : __ __

Date et signature obligatoires :

Offre valable jusqu'au 31 août 2003 et réservée à la France métropolitaine. *Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Lara Croft aime se faire désirer. C'est avec une certaine nonchalance qu'elle aura ainsi snobé Noël, une fête jugée peut-être trop populaire. En ce début d'année, miss Croft préfère aiguiser ses charmes afin de réellement nous surprendre. Enfin...

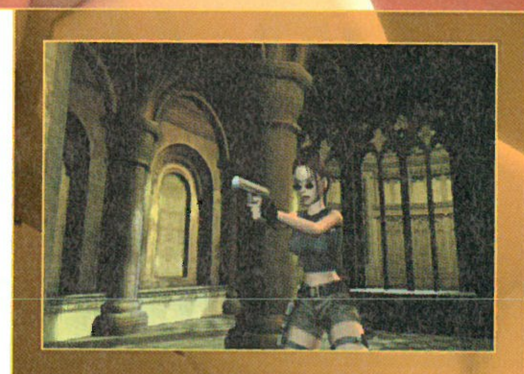
Tomb Raider

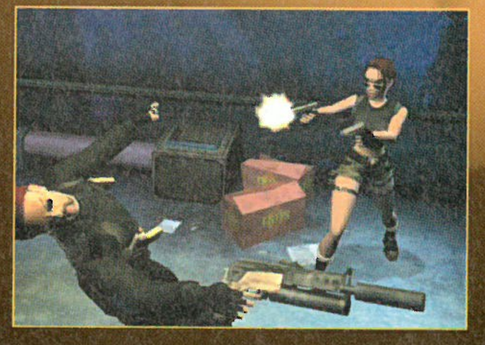
Opération séduction

Lara joue son va-tout ! Pas de doute, la belle Anglaise mise gros avec ce nouvel opus baptisé bien mystiquement « L'Ange des Ténèbres ». Exclusivité PlayStation 2, cette aventure sonne le renouveau d'une saga éreintée par les affres du marketing. Ainsi, depuis novembre 1996, pas un Noël n'aura échappé au spectre Tomb Raider. Ainsi, l'année dern... hum, mais non attendez, pas de Lara l'année dernière ! La machine se serait-elle grippée ? Disons plutôt que chez Core Design, on a compris qu'à force de solliciter la belle, on risquait de perdre à jamais la poulette aux œufs d'or. Projetons-nous un instant en novembre 2000... fla fla fla... Désormais à bout de souffle, Lara effectue alors ses derniers pas sur PSone. Un cinquième épisode qu'Adrian Smith, producteur exécutif et cofondateur de Core Design, n'hésite d'ailleurs pas à qualifier aujourd'hui « d'épisode de trop ». Ainsi, même si l'autocritique peut paraître un peu tardive, la franchise est ici de mise, tout comme la volonté clairement affichée d'offrir enfin à la saga un véritable nouveau départ ! « Pour être franc avec vous, nous ne pensions vraiment pas devoir créer Tomb Raider Sur Les Traces de Lara Croft. Pour nous, la Révélation Finale constituait la fin logique de ce que nous considérions alors comme notre « premier cycle ». Nous laissions Lara perdue dans le tombeau d'Horus... une conclusion qui nous permettait de mieux introduire le futur épisode PlayStation 2 sur lequel nous commencions déjà à réfléchir fin 99. Et puis, disons que pour la santé du groupe, nous avons pensé que Lara pourrait finalement bien aider en revenant fin 2000... mais notre tête était d'ores et déjà clairement tournée ailleurs. » Pendant plus d'un an, le black-out fut donc total. Certes, Lara œuvrait, mais cette fois-ci, elle prenait son temps. Son objectif : réapprendre à nous séduire ! Nous t'attendons, diablesse numérico-ludique...

Cours d'histoire accéléré

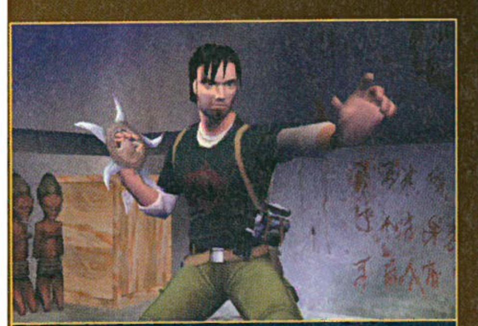
Voilà déjà quelques mois que Chris, notre Tomb Raiderophile averti, était parti glaner quelques informations sur la nouvelle épopée de Lara. Mais le séisme du retard annoncé (une sage décision si l'on en croit Adrian Smith, ainsi que nos yeux, le jeu n'étant

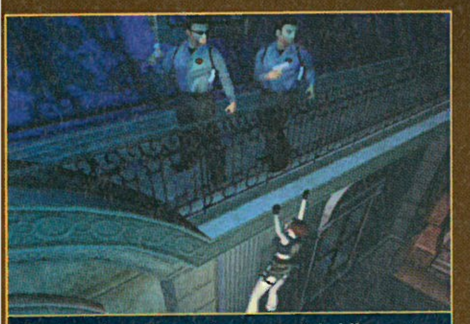




L'Ange des Ténèbres

Éditeur : Eidos Interactive
Machine : PlayStation 2
Dispo. Europe : Printemps 2003


Le très poseur Kurtis manie à merveille cet anneau en ferilium, un alliage extraterrestre aux étonnantes propriétés.

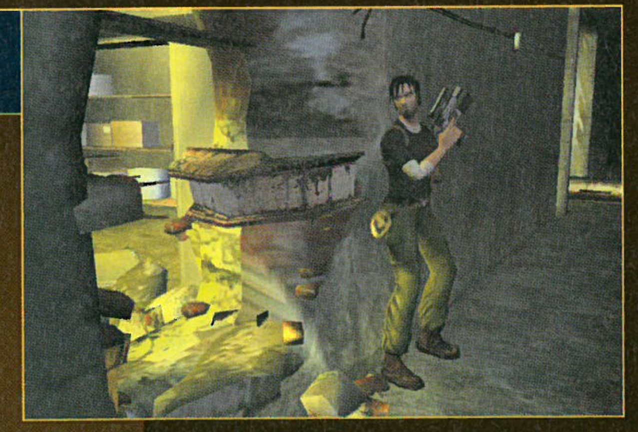

Sur les toits de Paris, Lara se sert habilement de ses petits bras… Espérons que vous ayez bien entraîné la miss, car vos compétences peuvent augmenter au fil de l'aventure.

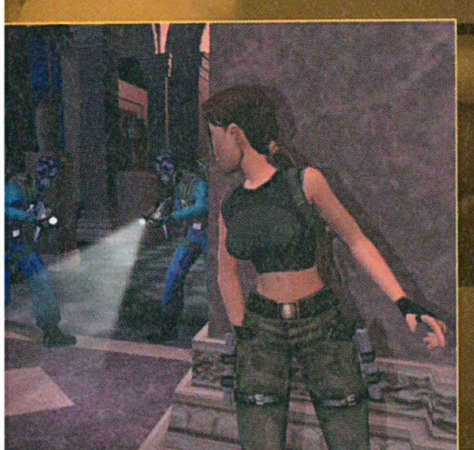
actuellement qu'au stade alpha !) nous aura toutefois donné envie de repartir sur place afin d'enquêter sur les raisons de cet inattendu délai. L'occasion de mesurer l'ambition du projet, mais aussi de réaliser combien les responsables de Core Design ont su écouter les critiques passées formulées par la presse et les joueurs. Cependant, avant de nous projeter au cœur de la création de cette superproduction tant attendue, bref rappel de la situation. En 99, Tomb Raider La Révélation Finale s'achevait sur la disparition de Lara, enfermée dans le sombre temple d'Horus. Pourtant, avant cet événement de triste mémoire, la belle Anglaise avait pu échanger quelques mots avec Von Croy, son mentor et ennemi… Trop tard, sous des tonnes de sable et dans un vacarme retentissant, le tombeau se refermait, laissant Lara pour morte. Comme pour rendre hommage, Von Croy avait cependant souhaité partir à sa recherche. Un an plus tard, comme le soulignait l'une des séquences de Tomb Raider Sur Les Traces de Lara Croft, ses explorations ne lui avaient pourtant permis que de retrouver le célèbre sac à dos de miss Croft… Lara s'était visiblement échappée, seule. La voici aujourd'hui rongée par certaines rancœurs, cruellement meurtrie par ses années d'exploration, par les jalousies de ses pairs… à commencer par celle de Von Croy. C'est cependant un appel de ce dernier qui viendra rompre le silence dans lequel Lara semblait vouloir s'installer. L'appel est pressant, et il lui faut rapidement partir pour


Si le penchant aventure a été particulièrement étoffé, l'action n'en reste pas moins haletante.

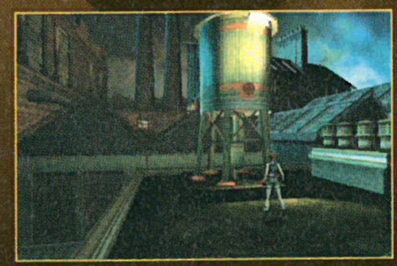

Dans les ruelles de Paris, Lara devra éviter les rondes de la police pour ne pas finir son aventure en prison. N'oubliez pas que vous êtes suspecté de meurtre !

Kurtis ne devrait être jouable qu'en fin d'aventure. « Pour éviter le phénomène Raiden », dixit les développeurs.

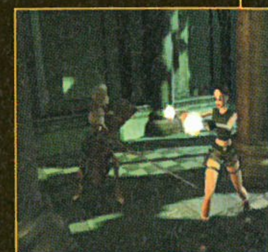



Actuellement, les développeurs se demandent si Lara pourra briser le cou des gardiens du Louvre… ou simplement les chloroformer. La seconde solution serait plus logique.









PAR GOLLUM

Paris. Sur place, dans l'appartement de Werner Von Croy, la tension monte. Les souvenirs sont remués, les explications houleuses... Probablement trop stressée, visiblement exaspérée, Lara cède à la pression et perd connaissance. À son réveil, Werner gît au sol. Du sang... du sang souille ses murs ! Qui a commis ce... meurtre ? Lara ? Dans un accès de démence incontrôlée ? Il faudra en parler à... trop tard, la police fait intrusion dans la pièce ! Les mains maculées de sang, les circonstances ne plaident pas en sa faveur, mieux vaut fuir. Maintenant. La fenêtre ! C'est dans ce climat de traque paranoïaque que s'ouvre ce nouvel opus. Un épisode que ses créateurs fignolent depuis des années maintenant. Les premières lignes d'une grande aventure myyyychtiiiiqueeeeee viennent de s'écrire. C'est du beau...

Une véritable série

Conté dans ses moindres détails par Adrian Smith, le scénario de ce Tomb Raider s'annonce riche, complexe, mystique, captivant. Les rebondissements seront nombreux et aucun élément ne paraît superflu. Ne l'oublions pas, L'Ange des Ténèbres marque le premier volet d'une trilogie qui devrait occuper Lara au cours de ces trois prochaines années. En effet, l'histoire, dans sa globalité, a été rédigée minutieusement afin de créer un univers cohérent qui se dévoilera au fil des trois épisodes d'ores et déjà prévus. Pour résumer, considérer ce premier chapitre comme un prologue serait assez judicieux. Mais chut, quelques intéressantes surprises vous attendent... la fin ayant été bien évidemment pensée pour vous donner p-a-r-t-i-c-u-l-i-è-r-e-m-e-n-t envie de connaître la suite ! Une suite d'ailleurs déjà en production et qui devrait sortir à Noël 2003. Pas de précipitation donc. Enfin, pas trop.

Premier épisode sur PlayStation 2, ce Tomb Raider se devait d'innover dans le fond comme dans la forme. Pour y parvenir, les développeurs se sont attelés à une tâche simple : réaliser le meilleur moteur 3D qui soit. Oui, hop, tout simplement. Après avoir admiré la version alpha du jeu, il faut avouer que la réalisation graphique se révèle impressionnante. Un cran en dessous de celle d'un Primal toutefois (qui reste la référence actuelle sur PS2). Les jeux d'ombres se veulent délicats, les décors vastes et détaillés, la modélisation de Lara bien harmonieuse (des 500 polygones sur PSone, on passe à plus de 5 000 sur PS2 !)... Pas de doute, le travail est palpable mais ne se veut pas que « technique ». En effet, l'esthétique du jeu a été tout aussi soignée. Plus adulte, plus sombre, bien plus mystique, l'esprit de ce nouvel épisode attire. L'ambiance s'étoffe donc instantanément et l'on sent rapidement que ce Tomb Raider nouvelle génération ne se contentera plus d'être un Prince of Persia évolué. Non. La dimension aventure est clairement accentuée avec la présence d'une trame principale à laquelle viennent se greffer de nombreux embranchements scénaristiques. Ainsi, à l'image d'un jeu d'aven-

Lara dévoile... tout !

Pour les plus pointilleux, les amoureux du détail, les fétichistes de l'info, les esclaves du « scuibi », voici une petite liste recensant les principaux éléments à retenir lorsqu'il s'agit d'évoquer L'Ange des Ténèbres. Avec ces divers éléments, impossible de ne pas briller en public et puis, hop, sait-on jamais, certaines infos sont peut-être cruciales. Voui, qui sait...

- D'après Adrian Smith, la durée de vie estimée de l'aventure serait de 35 heures !
Kurtis serait jouable en fin de jeu... et pourrait revenir, ou non, dans le prochain épisode. Pourquoi ? Chuuut...
- Les phases avec Kurtis présenteraient un gameplay légèrement différent. Des phases en Coopératif avec Lara ont-elles été intégrées ? Mystère...
- Le penchant aventure a été particulièrement étoffé avec la possibilité de parler aux différents personnages du jeu (choix de questions/réponses). Mieux encore, les conversations auront une incidence sur le développement de l'histoire en fonction de l'attitude de Lara (agressive, compréhensive, etc.).
- La bande-son symphonique est interprétée avec maestria par le London Symphonic Orchestra. Le rendu sonore sollicitera votre instal' 5.1. de bourgeois.
- Plus d'infiltration, plus de recherche (peu d'énigmes old school avec des blocs, mais de VRAIES énigmes !)... mais aucun véhicule disponible (au cas où vous vouliez savoir, hein).
- Possibilité de sauvegarder n'importe où (car oui, vous flippiez, avouez !).
- Lara sera toujours Lara, mais il faut avouer que son petit minois a été affiné (mais pas sa silhouette, non, ça pas vraiment). En clair, la miss se veut un peu plus classe. Tant mieux.

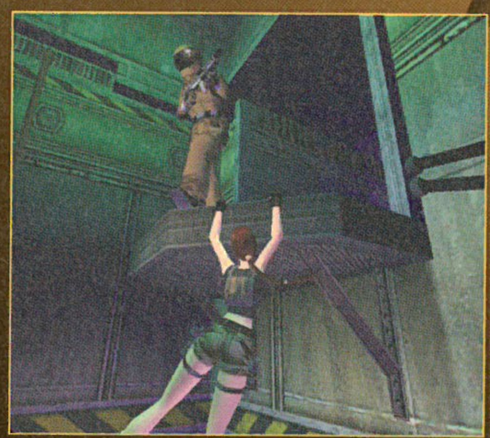


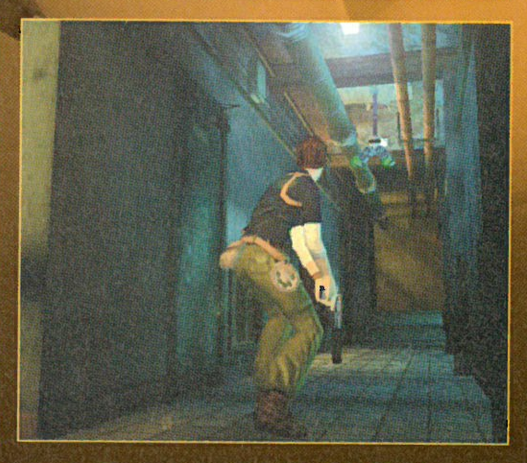












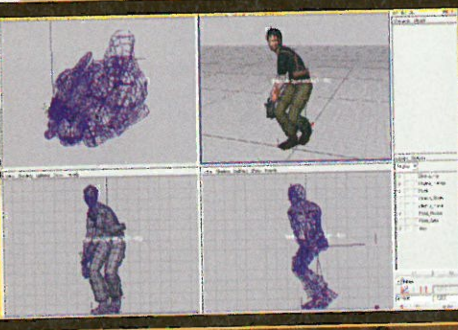
Les ficelles de la création

Chez Core Design, les murs ne sont pas droits ! En artistique forme de vague, les couloirs se veulent sinueux. Une architecture qui a le mérite d'être originale et qui pousse visiblement les programmeurs à une incroyable créativité (vous aussi, inventez des liens de cause à effet bidons, vous verrez, on se sent 'achement mieux après. Si, si.). Quoi qu'il en soit, les esquisses habillent les murs et le logiciel Maya fonctionne à plein régime. Les modélisations sont minutieuses et chaque élément est directement testé à l'écran grâce à un logiciel de transfert instantané codé maison. À noter qu'une « pièce virtuelle » spécialisée dans ce genre de tests (collision, blending des animations, réglages des textures, efficacité des mouvements, etc.) a même été créée. Amusant.

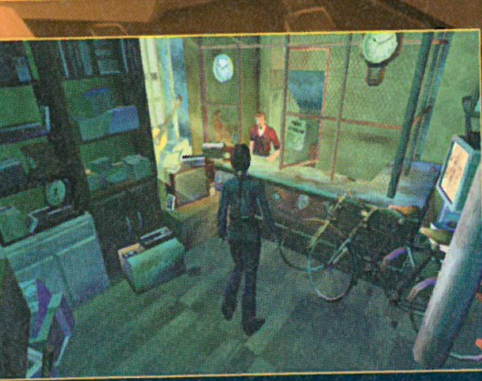




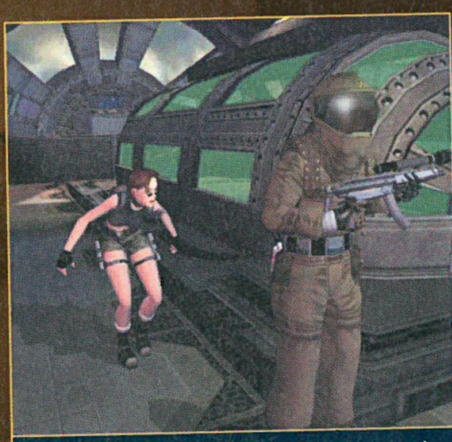








Il sera désormais possible de questionner les différents personnages présents dans le jeu. Un choix de questions/réponses sera disponible… et influera sur le déroulement de l'histoire.

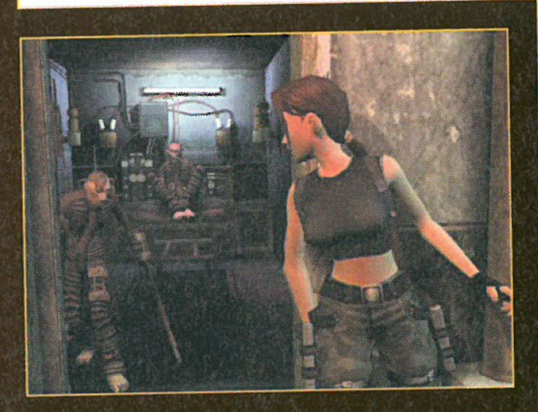


Même si la notion d'infiltration n'est pas aussi poussée que dans un « Splinter Gear », il vous faudra toutefois souvent avancer à pas feutrés afin de surprendre vos adversaires.

ture traditionnel, il faudra collecter des informations auprès des divers protagonistes du jeu. Il est donc désormais possible de poser des questions à choix multiples qui, selon les réponses, vous aiguilleront vers tel ou tel chemin. Toujours pour souligner cette nouvelle orientation, il sera même possible d'améliorer les compétences de Lara ! Ainsi, 5 critères physiques pourront progresser, décuplant ainsi vos aptitudes à la vitesse, à la résistance, au saut, à la force et à la dextérité. Pas mal, non ? C'est français…

Hé, mé cé kan kon joue ?

Euh, eh bien, je me pose un peu la même question. En effet, après nous l'avoir fait miroiter pendant tout le reportage, puis après avoir assisté à une longue démo du jeu… il nous fut tout simplement impossible de prendre réellement contact avec Lara ! Raison invoquée : un avion à prendre. Et des DVD à rendre ? Rageant de ne pouvoir ainsi juger par soi-même de la jouabilité (qu'on nous annonce en plus remaniée !) de ce nouvel épisode. Au dernier ECTS, la foule nous en a empêché… Impossible donc de vous assurer que les 68 mouvements de la belle (contre une petite quinzaine sur PSone) seront aisément exécutables. Tout aussi impossible de vous dire si le « Free Climb Mode », dont les développeurs sont très fiers, sera aussi intuitif qu'il paraît souple à l'écran. Frustrant. Une seule certitude, le projet semble ambitieux, voire un chouïa trop pour ce premier opus. En effet, des quatre environnements initialement prévus, le jeu n'en comprendra finalement que deux : Paris et Prague, alors qu'un passage dans la Forêt-Noire, ainsi qu'une escale en Turquie avaient été envisagés. Pas de panique, on nous les annonce en ouverture du prochain épisode. « Et voilà, ça commence… » diront certains, mais nous préférerons juger de la qualité du jeu avant de nous prononcer. Une aventure qui s'annonce d'ailleurs assez dense puisque les développeurs évoquent une durée de vie d'une trentaine d'heures. Conséquent, surtout quand on sait que la trame principale ne représentera que 60 % de l'histoire. Les à-côtés seront donc nombreux et l'évolution de Lara différente selon votre manière de jouer. Voilà, voilà. Voire voili, voilou. Reste que nous attendons une première version jouable avec une impatience nooooooon dissimulée. Car oui, Lara pourrait bien nous surprendre. La révolution n'est pas en marche, mais l'évolution semble être ENFIN engagée. Merci…



des échelles, et se servir un tant soit peu de l'environnement pour progresser (même si la progression en question se fait surtout aux dépens des décisions du joueur). Histoire de faire taire les rustres et les malpolis autour de soi, une quantité impressionnante d'armes est mise à disposition. Ça va du très banal pistolet mitrailleur MP40 ou Thompson, jusqu'au prototype de mitrailleuse rotative portable, en passant par le lance-flammes, le Walther p-38, ou la charge anti-tank. Il va sans dire que la plupart de ces ustensiles a un usage secondaire, dont les effets sont tellement rigolos à observer sur autrui. Cependant, les ennemis qui affronteront le joueur seront loin d'être des billes. ID Software, le développeur, nous garantit pas mal de fil à retordre en matière d' I.A. Il faudra donc s'attendre à pas mal de tentatives d'embuscades, d'encerclements, et autres saloperies du genre de celles qui se font généralement à plusieurs, dans un fort esprit de meute, pour peu qu'on apprécie la chasse à la proie isolée. Oui, oui, je parle de vous là. Il va sans dire que si les premiers ennemis qu'on rencontrera dans la version solo du jeu sont des êtres humains presque normaux (presque, car n'oublions pas qu'ils sont nazis), ceux qui suivront seront de plus en plus « spéciaux », résistants, et vachards. Comme quoi, là où il n'y a pas de difficulté, il n'y a pas de plaisir.

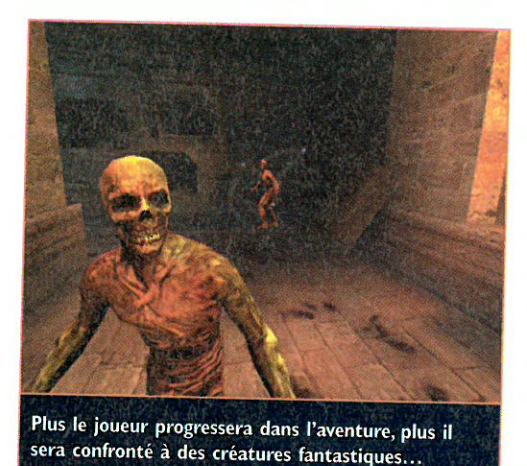


Les gens d'ID Software ne sont pas nés de la dernière pluie. Return to Castle Wolfenstein exploite le moteur physique et graphique qui a été mis au point pour Quake III.

Le joueur pourra aussi se servir d'armes asservies disséminées dans les niveaux.

De la souris au paddle

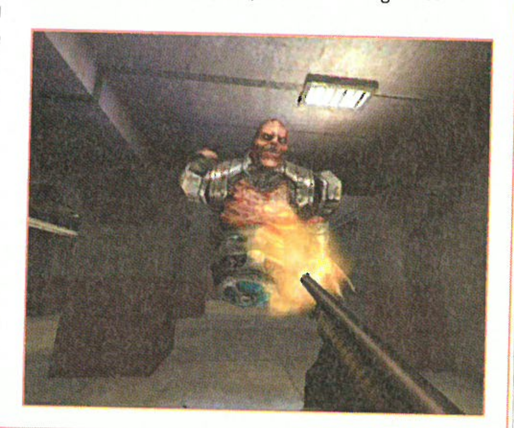
Bien sûr, Return to Castle Wolfenstein est une « pièce rapportée » du monde du PC, au même titre qu'un Half-Life ou un No One Lives Forever. Cependant, il s'agit bien là de la mise en console de sa suite, Enemy Territory. Le Return to Castle Wolfenstein original tel que l'a connu le public du PC ne devrait donc pas voir le jour sur les consoles. D'ailleurs, chacune des consoles aura un titre approprié, et d'une machine à l'autre, RTCW sera bien différent. Pour la version PlayStation 2, il s'appellera Return to Castle Wolfenstein : Operation Resurrection. La version Xbox, elle, sera estampillée Return to Castle Wolfenstein : Tides of War, et bénéficiera d'un mode multijoueur en réseau. De fait, jusqu'à 16 joueurs pourront s'affronter dans des deathmatchs via le Xbox Live, et en écran splité, 2 participants pourront jouer en mode Coopératif. Certes, 16 joueurs, c'est moins que les 64 annoncés sur la version PC, mais histoire de ne pas décevoir, la version de la console Microsoft aura quelques petits bonus par rapport à la version hard-core gamer. Par exemple, on pourra se servir d'un fusil à pompe, qui, utilisé dans les couloirs, se révèle super drôle ! Évidemment, on peut penser que la version PlayStation 2 fait figure de parent pauvre. Cependant, toujours d'après les développeurs, la version PS2 devrait présenter beaucoup d'aspects appréciés par le public pratiquant l'art du Rond, du Carré, du Triangle et de la Croix. Ainsi, beaucoup de niveaux bonus et de coins secrets seront répartis à travers toute l'aventure ; de même, le joueur devrait disposer de personnages inédits.



Plus le joueur progressera dans l'aventure, plus il sera confronté à des créatures fantastiques…

Une guerre peut en cacher une autre

Ce n'est pas un hasard si ID Software cherche à s'imposer dans le monde de la console. Certes, beaucoup pourraient penser que Medal of Honor est responsable de l'arrivée de Return to Castle Wolfenstein sur console. Or, il est à noter que s'il y a bien un jeu qui a « effacé » (toutes proportions gardées, hein !) Return to Castle Wolfenstein sur PC, c'est bien Medal of Honor. Ce dernier était d'une telle richesse au niveau de ses procédés d'immersion qu'il a su s'imposer haut la main face à son rival. Return to Castle Wolfenstein va donc essayer de régler ses comptes. Au-delà de la vente d'un simple jeu de guerre, on est presque tenté de dire qu'une autre guerre, celle des développeurs, va se livrer sur le terrain numérico-ludique. Aussi, tout le savoir-faire en matière de moteur graphique, physique, I.A. et gameplay d'ID Software est bien présent dans ces productions. ID Software a largement de quoi remplir ses objectifs, mais il est encore trop tôt pour se prononcer sur la qualité des jeux. Gageons qu'ils réussiront à faire quelque chose de grand.



Toutes **les** sorties japonaises **et** **américaines**

Petite devinette : quel est à votre avis le jeu import du mois ? Allez, comme on est des gars sympas, on vous file quelques indices : son design a été confié à un enfant de quatre ans, vous y incarnez un lutin court sur pattes aux allures de poupée de chiffon sapée comme Erold Flynn dans *Robin des bois*, et vous évoluez dans un monde aussi niaiseux que celui imaginé par Tolkien ! Il s'agit bien évidemment de Zelda no Densetsu Kaze no Takuto. Un titre exceptionnel qui, pourtant, risque de ne pas remporter tous les suffrages pour diverses raisons que Greg vous explique en long et en large sur six pages bien remplies. À part ça, KCET a encore affiné le gameplay de Winning Eleven 6, intitulé pour l'occasion Final Evolution ! Rarghl ! On est super à la bourre !



Klonoa Heroes (GBA) p.102

Zelda no Densetsu Kaze no Takuto (GameCube) p.86

Sonic Advance 2 (GBA) p.101

Winning Eleven 6 Final Evolution (PlayStation 2) p.92

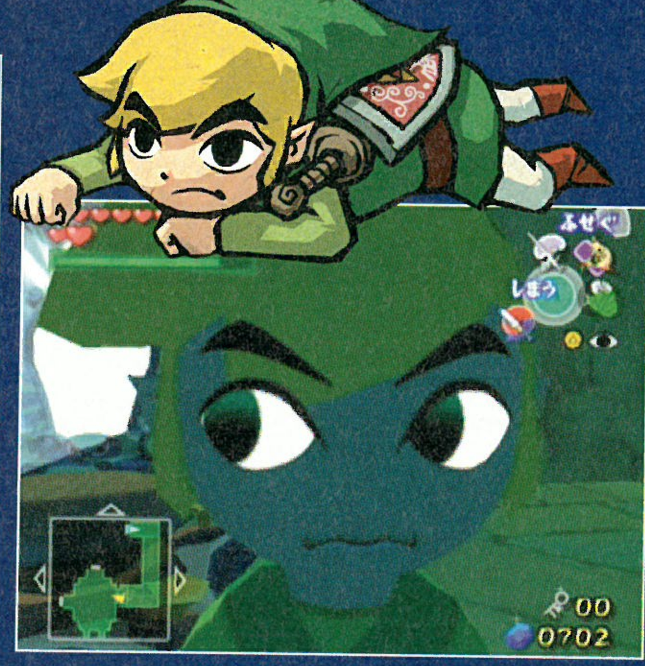
Unlimited Saga (PlayStation 2) p.100



Zelda No Densetsu Kaze No Takuto

Un nouveau Zelda moins « jeu » mais plus « ambiance » qui plonge le joueur dans une aventure simple mais envoûtante ? Certains seront déçus, mais d'autres vont planer... très haut... très, très haut !







Dans la ville, les commères se demandent avec qui peut bien flirter le photographe. Attendez-le la nuit tombée et prenez-le en photo. Pour ce cliché, les commères vous offriront un quart de cœur !

Zelda

Éditeur	Nintendo
Dispo. Europe	3 mai 2003
Genre	Action-RPG
Nbre de joueurs	1 ou 2 (nécessite GBA + câble)
Sauvegardes	Oui (12 blocs)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Illimités
Spécial	Compatible GBA
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Recommandée !

Gamin, plat, laid, ridicule, court sur pattes, décevant, bébé, cel shadé. Voilà la plupart des reproches que les joueurs ont pu faire à travers le monde au vu des premiers clichés de ce Zelda. Il faut dire que les gens ont les idées courtes, et qu'après la superbe démo montrant un Link adulte combattre un Ganon ultra classieux et impressionnant, on s'attendait tous à un jeu graphiquement « sérieux ». Mais voilà, de l'aveu de Miyamoto même (que nous rencontrâmes en avril dernier), ce Zelda-là a été conçu pour « trahir les joueurs ». Pas trahir dans le sens où le jeu devient un Doom-like, non, mais trahir l'attente dans le sens où Kaze No Takuto est complètement opposé aux deux derniers volets sur N64. Ocarina et Majora étaient de grandes épopées dramatiques, aux graphismes « jeu vidéo ». Kaze No Takuto est plus léger, plus gentillet, avec un rendu visuel complètement inédit. Difficile pour le bon gamer « dude » d'accrocher à un petit héros aux jambes courtes, aux yeux de chat et à la personnalité effacée. Les pauvres, ils ne savent pas ce qu'ils ratent...



PORTRAIT DE FAMILLE

Plus de mille ans (à quelques jours près) se sont écoulés depuis les dernières aventures du « héros du temps ». Devenu une légende, le vaillant bonhomme vêtu de vert qui terrassa Ganondorf au-delà du temps est désormais fêté comme il se doit par la population de ce monde en paix. C'est un grand jour pour le jeune Link aujourd'hui, puisqu'il aura l'honneur de revêtir les habits du Héros. Verts, inconfortables, ils gênent notre petit homme qui est plutôt habitué aux tuniques amples de sa tribu. Mais c'est la tradition, et il ne peut y échapper. Un petit tour chez le vieux maître d'armes, histoire d'apprendre les bases du combat, et voilà Link fin prêt à jouer son rôle. Et même plus, puisqu'un oiseau géant poursuivi par un bateau pirate lâche une jeune fille dans la jungle voisine de son village. N'écoutant que son courage, Link fonce au point de chute, et fait connaissance avec la

jeune et dynamique capitaine Tetra. À peine le temps de lui expliquer qu'elle a été enlevée, que l'oiseau revient à la charge, se trompe de cible et… enlève la sœur de Link ! Le p'tit bonhomme est désespéré… mais reprend très vite ses esprits. Il décide de partir pour l'île des monstres, là où sont enfermées toutes les jeunes filles capturées par le grand oiseau. Le début d'un voyage qui va se transformer en quête légendaire.

UN COUP D'ÉPÉE « DANS L'EAU »

Après le passage didactique « à la Nintendo » dans l'île des monstres où le joueur s'émerveille tout en apprenant les nouvelles possibilités de Link (furtivité, grimpette, etc.), il est temps de passer aux choses sérieuses : la navigation. Le monde de KNT est en fait un vaste océan, composé d'une multitude d'îles parsemées de manière régulière. Première mission : apprendre à se diriger. Dans Ocarina, on avait Epona ; ici, c'est le roi Akashishi (le lion rouge) qui vous servira de monture. Ce « roi » est un bateau dont la proue en forme de tête de lion est douée de parole. De nature sérieuse et rigide, il reconnaît en Link un petit garçon courageux qui aurait les capacités de prévenir la mauvaise tournure des événements actuels. Le fait que cet oiseau géant ne s'en prenne qu'à de jeunes filles blondes et aux oreilles pointues a tôt fait de lui mettre la puce à l'oreille, et il ne voit qu'un seul responsable à tout cela : l'homme qui vola le Triforce il y a plusieurs siècles ! La trame est lancée, le joueur excité, le duo flottant peut donc partir à l'assaut des embruns ! Pour se diriger, Link possède une carte quadrillée sur laquelle Akashishi lui indiquera les points où il devra se rendre. Et sans se la jouer rabat-joie du style « oh mais alors on est ultra-guidé ?! », on comprendra au contraire que l'intérêt du jeu ne sera plus de trouver soi-même les endroits où aller, mais de s'y rendre tout simplement. Dans un premier temps, on s'émerveillera de la navigation, de l'immense sensation de liberté que procure la vision d'un océan à perte de vue. Puis, dans un second temps, ce seront les batailles navales et les chasses aux trésors sous-marins qui rythmeront ces grandes traversées. Assez vite, ces déplacements longs pourront agacer le joueur qui n'a pas l'habitude de faire de la route en temps réel. Attention aux déceptions de ce côté-là, les impatients se sentiront « punis » par des voyages parfois assez longs.



RETOUR SUR LA PLANÈTE 3D

Si Ocarina Of Time fut une révolution en son temps, c'est pour une bonne raison : il était le premier titre du genre à être en 3D. La joie de se balader dans un monde gigantesque rythmé par le jour et la nuit, le plaisir de découvrir des donjons incroyablement bien pensés, et surtout la totale liberté de mouvements. Pour ce nouveau « nouveau »







Pour vaincre ces chevaliers en armure, il faudra avoir un très bon timing pour passer dans leur dos et trancher les liens de leur cotte de mailles. Ainsi, ils seront vulnérables à votre épée.

Pourquoi 10 ?



Donner la note maximale à un jeu est un exercice assez périlleux. Beaucoup d'entre vous qui s'attendent à un Ocarina du Temps en cel shading risquent d'être déçus et de ne pas comprendre notre enthousiasme, ce qui mérite une explication. Complètement refondu, ce KNT est unique dans la série. Tout ici est question d'ambiance et d'émerveillement, l'action passant finalement au second plan sans cependant devenir une option. À mon sens, KNT mérite 10 car en plus d'être parfait sur la forme, il « ose » trahir l'une des plus grosses licences du monde pour permettre au plus grand nombre de vivre une expérience nouvelle. Et quelle sensation de liberté !





Terry et son magasin ambulant. Son accent ricain stupide serait-il un clin d'œil à Shenmue ?

Zelda, la barre était donc placée très haut. Au lieu de jouer la surenchère, Nintendo a décidé de finalement partir dans une tout autre direction. Ce qui en surprendra, voire en décevra certains. Les nouveaux objets, par exemple, ne sont pas légion, et leur utilisation n'est pas non plus inédite. En revanche, tous les petits à-côtés comme les expressions de Link, ses nouvelles mimiques, ses possibilités physiques (ramper, ramasser, longer les murs) sont superbes, et parfaitement exploitées. On n'est pas non plus face à un Metroid Prime bourré de passages secrets, mais si le joueur est suffisamment curieux pour ramper un peu partout, il risque bien souvent d'être récompensé par des objets, ou des gags ! Car ici, tout est question d'ambiance, de plénitude et d'immersion. Jusqu'à présent considéré comme le dessert préféré des joueurs purs et durs, Zelda effectue ici un sacré virage (encore une fois une « trahison ») et devient un jeu facile d'accès, facile tout court d'ailleurs. Cette fois-ci donc, l'innovation ne se fera pas dans le fond mais sur la forme ; on pourrait même carrément parler de nappage, comme pour un bon gâteau. Tout est velouté, volupté, douceur, à tel point qu'enchaîner ne serait-ce qu'un Kingdom Hearts derrière une partie de Zelda équivaut à une agression oculaire. Le choix de couleurs basiques, de formes simples mais ô combien harmonieuses et d'une animation incroyablement fluide et détaillée émerveille. Comme si de petits êtres irréels, mélange improbable d'aquarelle et de pâte à modeler, prenaient vie sous nos yeux. Il serait facile de comparer le résultat visuel de KNT à un Disney, mais même oncle Walt est dépassé sur ce coup-là. Visuellement, KNT est une nouvelle expérience que l'on vit par les mains et par les yeux, la synergie entre nos ordres et les mouvements du personnage étant parfaite. Attention, ce jeu rend rêveur...







J'ai la rate qui s'dilate...

Outre la classique électrocution (ici à mourir... de rire), Link pourra cette fois-ci se faire « posséder » par des fantômes. Le résultat est tordant, même si pendant quelques instants, le perso est complètement confus.











Un gros boss qui craint la lumière du jour, et qu'il faudra balancer sur des piliers recouverts de pointes. Les boss sont quand même un peu faciles en général...

Les capacités du bateau

Après avoir récupéré quelques items, votre embarcation gagnera des capacités supplémentaires. Avec les bombes, il vous sera ainsi possible de tirer au canon. Le grappin, lui, permettra de pêcher des trésors enfouis au fond de l'eau !







Dans le cas (assez improbable) où vous seriez coincé, le brave Akashishi est toujours là pour vous rappeler ce que vous avez à faire. Les habitués auront l'impression d'être un peu pris par la main.

Link, l'éco-warrior

Parmi les nombreuses sous-quêtes présentes, l'une d'elles se déroule en temps limité. Un peu partout dans le monde sont disséminés les Korog (petites créatures sylvestres), tentant de redonner aux forêts leur éclat d'antan. Pour les aider, Link devra prendre de l'eau mystique dans l'île forestière et l'apporter aux huit Korog, mais ce en moins de 20 minutes, l'eau de la forêt n'étant pas conçue pour sortir de son lac…

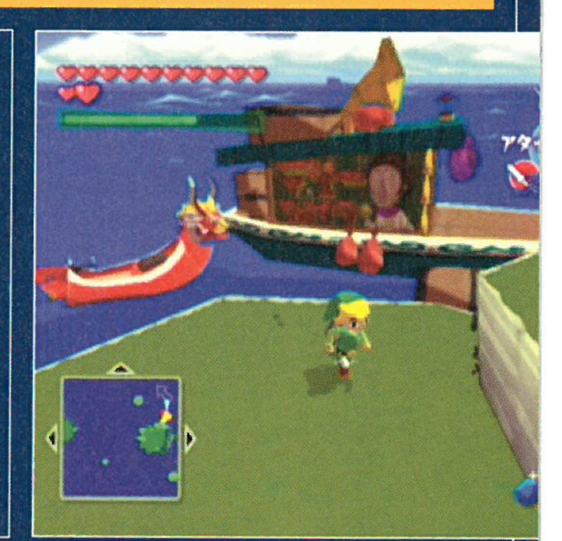




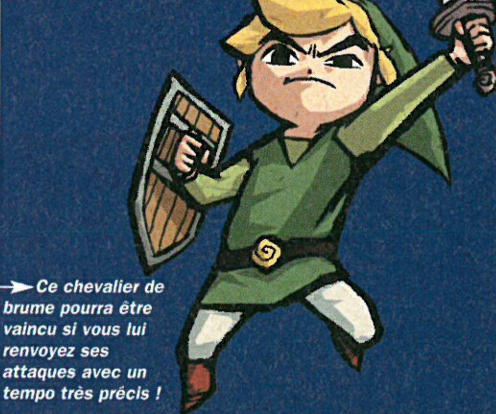


UN BEAU LIVRE, MAIS APRÈS ?

Graphiquement, KNT est comparable dans sa démarche à quelques autres titres uniques comme Rez ou encore Space Channel. Mais en ce qui concerne le plaisir de jouer, le constat est moins enthousiaste du point de vue d'un « bouffeur de RPG ». Première constatation : c'est facile. Outre le fait que tout le monde vous rappelle ce que vous avez à faire toutes les 5 minutes, la plupart des combats ne sont pas vraiment corsés. Certes, on pourra essayer de faire de belles choses, mais en général, taper droit devant sans réfléchir permettra de se débarrasser des ennemis de base. Je me souviens encore du premier volet sur Nes (1986, avec les murs à faire sauter aux bombes), où chaque pièce était synonyme d'une possible mort affreuse. Ici, le stress n'est pas de mise, KNT ne « mord » pas vraiment. Il grogne, tout au plus. La véritable difficulté vient en fait de toutes les quêtes secondaires, incroyablement nombreuses et parfois tarabiscotées. KNT est résolument « cervelle », le côté « muscle » étant cette fois-ci mis un peu à l'écart. Inutile de s'affoler, il suffit juste d'être prévenu, KNT n'est pas un challenge. Non, c'est un beau livre à vivre, une poésie ludo-numérique (© Aruno) avec de l'action et de l'émotion, mais pas vraiment de stress. Maintenant, à part ce petit problème de difficulté, manette en main, Link est un vrai







Ce chevalier de brume pourra être vaincu si vous lui renvoyez ses attaques avec un tempo très précis !



Chinkle, le lutin tendancieux

Sous ses airs de roi du SM, Chinkle est un personnage des plus importants. Une fois que vous l'aurez libéré de sa prison, il vous offrira un Chinkleciever. Cela vous permettra de l'appeler, et de jouer avec un pote en mode Coopératif, à condition de relier une GBA sur la GC. Sur l'écran de la GBA, Chinkle suit la progression de Link et peut voir s'il y a des trésors cachés pour les lui indiquer. Sur GC, il est représenté sous forme d'une pastille verte qui lui permet de se faire remarquer. Contre de l'argent, il pourra aussi rendre Link invulnérable quelques instants, le faire flotter ou même le soigner. Une idée fantastique, qui ouvre de nouveaux horizons.





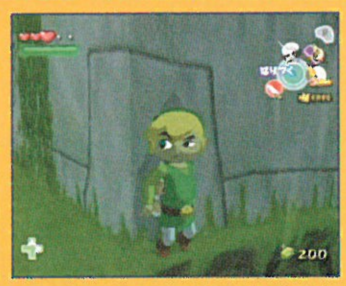




Da Splinter Cell Killah ?

Dans le premier niveau, Link perd son épée et devra traverser toute la forteresse ennemie sans se faire repérer. Une bonne manière d'apprendre à maîtriser les commandes sans passer des heures dans un tutorial pénible.









petit bijou de contrôle. Grimper, sauter, déplacer, tout est désormais affecté à un bouton différent. Face à une caisse, Link grimpe dessus avec A, et la pousse avec R. Fini de s'arracher les cheveux comme sur Ocarina où plusieurs actions étaient assignées à un seul et même bouton. Quant aux caméras qui énervaient tant sur Mario Sunshine, voici qu'elles touchent la perfection. Jamais un seul problème de visibilité, toujours cette liberté de manœuvrer l'angle de vue pour trouver la solution à telle ou telle énigme : un bonheur ! Et puis, Link semble tellement vivant qu'on ne se lasse pas de le faire tourner, grimper, couper des feuilles, bouger les yeux… Le bonheur, j'vous dis !

BOHEMIAN RHAPSODY

« Foufou », voilà un autre adjectif qui convient bien à ce Zelda. Plus que jamais, les personnages sont déjantés et les villes regorgent d'habitants loufoques aux personnalités très prononcées. Le vendeur esquimau (surnommé Ben Laden par Trazom), les poissons indics, la bande de sales gosses, l'indescriptible Chinkle, et même le grognon qui vous fait repayer sa porte lorsque vous la « bombez » (voir la Nes) sont de la partie ! Sans compter tous les à-côtés de l'aventure. Oh, bien sûr, on pourra juste tuer les boss, trouver les cœurs, filer au donjon suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin, mais ce serait occulter plus de la moitié du jeu. Entre deux niveaux, Link va pouvoir faire des ventes aux enchères, livrer le courrier, réparer des injustices, prendre des scoops en photo, faire du troc, fabriquer des jouets, acheter une île, trier du courrier, sauver des arbres, jouer à la bataille navale, au golf géant, à cache-cache… Tout un tas de trucs idiots, inutiles, mais immensément fun, voire indispensables à l'aven-



Ces monstres invulnérables ne craignent qu'une seule chose : qu'on leur fasse avaler une bombe.







Les passages rampants sont classiques mais réservent parfois de bonnes surprises.

Une fin pénible ?

Avant de pouvoir entrer dans le dernier donjon, Link devra récupérer les 8 morceaux éparpillés de la Triforce. Problème : ils sont dans la mer, sans aucune autre indication. Alors que le joueur était jusqu'ici bien assisté, le voilà laissé pour compte, sans aucune explication. À lui de trouver 8 cartes Triforce, de les faire examiner 8 fois par Chinkle (qui se sucre bien au passage) et d'aller pêcher les 8 morceaux. Pour beaucoup, cette phase est assez pénible car elle n'est pas vraiment un « niveau » mais une grande recherche dans un monde très vaste. Une volonté de plus de Nintendo de se renouveler, sans doute.









L'anneau de force permet de déplacer des montagnes, ou presque…

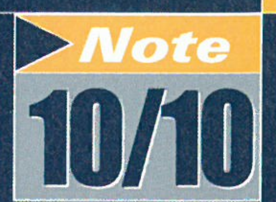
ture. Plus que jamais, le mot d'ordre ici est liberté. Liberté de se promener, d'explorer le monde, d'y revenir pour en voir les évolutions… Comme si ce volet lorgnait un peu du côté d'Animal Crossing, sans cependant tomber dans l'excès de l'action-réaction. Le jeu est scripté, mais avec talent. Et puis, malgré toutes ces années passées à jouer à des titres de plus en plus « intelligents », on se laisse quand même avoir par ce jeu décidément fort immersif. On est hypnotisé par l'originalité du monde, entre « tribalité », modernisme et no man's land où les seuls moyens de communication sont les postiers volants. Et aussi la possibilité de voyager librement, de découvrir des territoires inconnus. La claque, la classe. Les Américains l'avaient surnommé « Celda » par mauvais esprit, mais « Zenda » est définitivement plus approprié.

FOUTEZ-MOI LA PAIX !

Zelda KNT est une drogue dure et douce. Dure parce qu'une fois dedans, on n'en sort pas. Douce parce qu'elle est bonne pour toi, ami lecteur. Mis à part les yeux et la vie sociale, voici le seul paradis artificiel qui ne causera jamais aucun dommage à ton intégrité physique ou mentale, ami ! Symbole même du peaufinage absolu, KNT prouve qu'il est possible d'avoir encore des raisons de s'émerveiller devant quelque chose qui n'est pas du 300 000 polygones/seconde. Pour le joueur qui attend d'enchaîner les épreuves et les combats comme sur la version Snes/GBA, KNT sera très lassant, facile et finalement pénible (surtout la fin, totalement libre). Mais pour le joueur attentif et curieux qui prend le temps de profiter des choses : tout ne sera qu'émerveillement. Les attitudes de Link, les bruitages incroyables jusque dans leurs moindres altérations (ah, le bruit du bâton que l'on jette contre le mur), la naïveté de l'ensemble qui ne sombre JAMAIS dans une mièvrerie « sitcomienne » que l'on retrouve malheureusement dans beaucoup de jeux ces derniers temps (FFX en tête). Non, y a rien à dire, KNT est parfait dans son genre. Cependant, il risque peut-être d'être le Zelda le plus « décrié » de la série par quelques grincheux. Moins « jeu », moins « challenge », il représente cependant une étape dans l'évolution du jeu vidéo : celle de la cohésion parfaite entre la technique, la maniabilité et la liberté. Ce Zelda est un jeu qui fait mal aux yeux, et pour cause : on ne le joue pas à la légère. Non monsieur, ce Zelda-là, on le fixe, on le regarde droit dans les yeux. On n'en perd pas une miette, et on est content d'avoir payé pour ça. Définitivement culte…

Greg

Un nouveau Zelda, à ne pas mettre entre toutes les mains…





Les ventes aux enchères demandent pas mal de timing si on veut faire de bonnes affaires !

Manque de Takuto

Après la flûte et l'ocarina, Link passe de l'autre côté du pupitre et se la joue chef d'orchestre avec sa baguette. Il pourra apprendre 6 mélodies pour changer la direction du vent, prendre le contrôle d'autres personnes, faire tomber la nuit, ou encore créer un ouragan pour se « téléporter » lors des phases en bateau. Ça fait pas beaucoup, mais bon…











La cartographie facile

Au début du jeu, Link possède une carte quadrillée vide. Pour la compléter, il devra nourrir les hommes poissons de chaque case (ou région) afin qu'ils lui dessinent le plan qui correspond à sa position, et qu'ils lui donnent des indices sur certains secrets de la région. Par la suite, il sera possible d'obtenir des cartes aux trésors indiquant les points où se trouvent les trésors enfouis au large des îles…

















Winning Eleven 6 Final Evolution

Les Winning Eleven se suivent et ne se ressemblent pas. Enfin si, un peu quand même, mais ils apportent suffisamment de nouveauté pour nous mettre plein d'étoiles dans les yeux. Après une version J.League assez ennuyeuse, voilà la Final Evolution qui débarque. Le top du top des vedettes ?





Tout est beau dans WE6, même les contrôles de la poitrine de base !

Winning Eleven 6

Éditeur	Konami
Dispo. Europe	Carton rouge
Genre	Simulation de football
Nbre de joueurs	4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	5 étoiles
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Spécial	R.A.S.
Existe sur	GameCube (le 30 janvier au Japon)
Compréhension de la langue	Appréciable

On a toujours cru que les Japonais n'y connaissaient rien en foot, mais en même temps, ils ont assez de goût pour acheter en masse les Winning Eleven... Le succès du sixième volet fut tel là-bas qu'il s'agit du seul titre à avoir dépassé le million de ventes en 2002 (avec les Pokémon Ruby et Sapphire sur GBA). Quant à cette version, elle s'est écoulée à 400 000 unités les deux premières semaines de sa sortie : pas mal pour ce qu'il faut quand même considérer comme un « add-on » ! Comme quoi, leur passion pour le foot est au moins aussi poussée qu'en Europe, tout ça grâce à Konami ! Cependant, en sortant quatre Winning Eleven par an (au Japon bien sûr), on commence à les soupçonner de profiter du succès pour remplir les caisses façon Electronic Arts. Heureusement qu'ils ont le mérite de ne pas se foutre de la gueule du client, puisque chaque version améliore plus ou moins sensiblement la précédente. Évidemment, comme vous pouvez vous en douter, c'est une fois de plus le cas avec cette Final Evolution qui déchire tout !

PES 2.5 ?

Bon alors, comme d'habitude, il ne faut pas s'attendre à une révolution mais à une simple évolution (sans mauvais jeu de mots, quoique...). En fait, Konami sort des patchs qu'il vend au prix d'un jeu. Le fond reste le même ; il n'y a que des détails qui changent réellement, des détails qui ont souvent leur importance ; certes, mais globalement, seuls les gros fans de la série pourront vraiment les remarquer. Graphiquement, pas de grands changements à signaler. On note toutefois que, mystérieusement, la modélisation est nettement moins réaliste que dans les précédents volets. La jonction entre les épaules



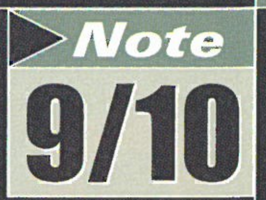
Comme dirait Roberto Carlos, « Zidane est le Pavarotti du football ». Le gras en moins.

et le dos est faite bizarrement. On n'atteint pas encore le niveau des gorilles de FIFA 2002, mais c'est assez choquant. En revanche, on remarque quelques petites nouveautés qui font plaisir, comme le nom du joueur qui apparaît sur le maillot. Mais là encore, pour certains joueurs n'ayant visiblement pas cédé leur nom ni leur image, le maillot reste vierge (comme toute la sélection hollandaise avec les fameux Orange0-quelquechose et Ronaldo, qui d'ailleurs ne lui ressemble toujours pas). Pour le reste, pas de modifications majeures : le public est toujours aussi moche, l'arbitre reste le grand absent sur le terrain, et les remplaçants n'apparaissent toujours pas sur les bancs de touche, etc. Mais en ce qui concerne les animations, les développeurs ont encore inclus une grosse fournée de nouveaux mouvements. Les gestes de protection de balle sont plus variés, les reprises de volée plus chiadées et, surtout, les passes courtes et le jeu aérien encore plus agréables. Bref, au risque de me répéter, la circulation de la



Un petit coup de reins de Ronaldo et le gardien est dans le « wind ».

À force de peaufiner chaque détail, KCET s'approche petit à petit du jeu de foot ultime !



balle est encore plus poussée, à tel point que l'on fait ce que l'on veut sur le terrain (enfin, encore plus qu'avant…). Au niveau de l'I.A., un grand travail d'optimisation a été effectué, notamment au niveau du gardien, qui a subi de grosses améliorations depuis PES 1. Ses sorties sont plus sûres, plus franches, mais laissent toujours à celui qui attaque une possibilité de dribble. On remarque aussi que le portier peut laisser filer un ballon dehors, au lieu de plonger bêtement comme il le faisait auparavant, lorsqu'un tir n'est pas cadré. Mieux encore, lorsque son équipe est menée d'un but dans les dernières minutes du match, il n'hésite pas à monter en attaque en cas de corner ! Le genre de prise de risque désespérée que Peter Schmeichel tente régulièrement (et ça a payé une fois contre… je ne sais plus qui). Enfin, concernant le démarcage des joueurs de champ, il est aussi bon que dans notre PES 2 à nous.

GLOIRE AU KAKTO !

Pour une fois, l'interface a subi de vraies modifications. À présent, lors de matchs amicaux, plus besoin de revenir dans le menu principal pour changer d'équipe. Ainsi, on économise de précieuses secondes de chargement. Évidemment, l'effectif de chaque équipe a été mis à jour (Ronaldo a enfin fait son arrivée au Real). De plus, les stats, qui ont toujours été le point faible de la série, ont été entièrement revues. Si le petit bilan minimaliste qui s'affiche à chaque mi-temps et à la fin des matchs subsiste, il y a à présent une autre option qui permet non seulement de voir les statistiques de l'équipe entière avec les diverses zones de tir, le nombre de fautes commises, etc., mais aussi les statistiques individuelles, qui permettent notamment de visionner la zone de terrain sur laquelle les joueurs ont évolué, ainsi que toutes leurs performances personnelles. La grande classe ! Enfin… pour ceux qui lisent le japonais. En parlant de japonais, sachez que les commentaires de John Kabira sont toujours aussi surpuissants ! Si seulement Konami pouvait les inclure dans la version européenne… Pour le reste, ça reste du bonheur à l'état pur. Le jeu est bien sûr toujours aussi génial. Maintenant, si vous voulez savoir s'il est vraiment beaucoup mieux que PES 2, la réponse n'est pas si évidente… Chaque nouvel opus possède ses plus et ses moins. Bien sûr, techniquement, WE6 : FE est la plus aboutie des versions, tout y a été amélioré (mis à part la carrure des joueurs). Mais en termes de gameplay, chacune des éditions de l'année a ses qualités propres. WE6 : FE offre ainsi une plus grande liberté de mouvement lorsqu'il s'agit de dribbler et de faire des gestes un peu brusques. En contrepartie, les tirs sont un peu plus mous, ce qui, en plus de l'I.A. du gardien remaniée, rend les buts plus difficiles à marquer. De même, il est un poil plus lent que PES 2, ce qui plaira à certains et beaucoup moins à d'autres. Enfin bref, comme dirait l'autre, choisis ton camp camarade ! Enfin, j'me comprends… De toute façon, quoi qu'il en soit, le jeu reste génial ! Tous les fans de PES 2 se doivent au moins de l'essayer, histoire de se faire une idée. Après, c'est à vous d'aviser !

Angel





La version Final qui tue !

Un groupe de ouf malades visiblement très calés ont pris leur courage à deux mains pour pondre un patch qui s'applique en gravant le jeu original (et dans un cadre privé). Ce dernier met tous les menus en anglais, ce qui est déjà une bonne chose. Certes, cela n'a rien de nouveau, c'est même assez courant pour les jeux japonais. En revanche, ils ont assuré en intégrant en plus tous les vrais noms des joueurs, mais surtout les vrais maillots (écussons et sponsors compris pour les clubs étrangers, drapeaux, etc.). Ça déchire grave ! Cherry sur le cake : la musique de l'entrée des joueurs sur le terrain a été remplacée par l'hymne officiel de la Champions League et la modélisation de Ronaldo est à présent parfaite ! Évidemment, tout cela est à réserver pour un usage strictement personnel…



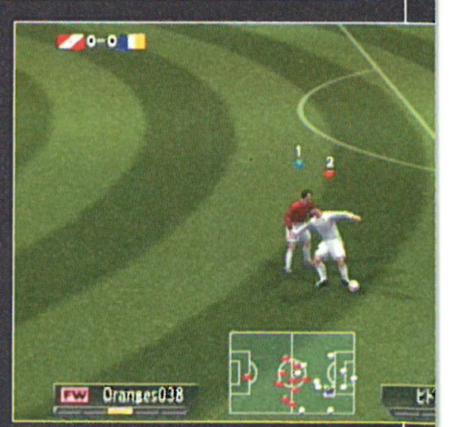




Souci du détail oblige, lors d'une grosse frappe, Raul décolle du sol.

La reprise de volée de Batistuta n'est peut-être pas très académique mais elle est diablement efficace.





XBOX

O • To • Gi

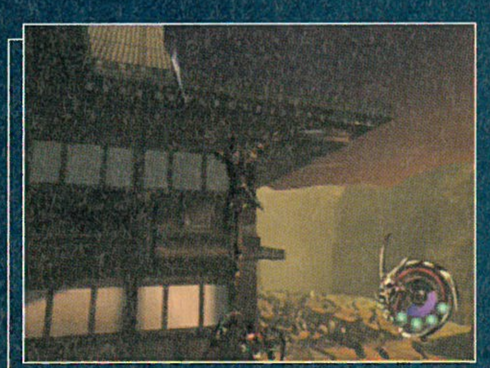
Au pays des action-RPG, la Xbox est bonne dernière. La cause ? Un manque flagrant de développeurs japonais sur cette console. Heureusement, quelques irréductibles sont là pour nous offrir des perles comme O • To • Gi...

« Un elfe ? Dépassé ! Un samouraï ? Bof. Un ninja ? Déjà vu ! Un être de foudre et de porcelaine, descendu du ciel et guidé par une voix mystérieuse ? Ah ouais, ça c'est original coco, tu tiens le bon bout ! » Après ce brainstorming de folie pour trouver un dark-héros chez From Software, la décision de faire un jeu d'action/aventure dans le Japon médiéval était prise. Ici, l'action se déroule dans des temps obscurs et mystiques, l'époque Heian (794-1185), qui fut une période de transition sociale et culturelle (NDTraz : comment tu sors ta science !). Mais c'est aussi une époque où les familles nobles se sentent plus concernées par leur apparence et leur opulence que par la gestion de leur domaine, et donc du pays. Un pays à l'abandon est une proie facile pour les démons de « l'autre monde » et il n'y a plus grand-chose à faire sinon attendre un sauveur. Cette fois, c'est Raikô l'envoyé du ciel qui s'y colle.

VOUS CONNAISSEZ LA LIBERTÉ ?

Dans O•To•Gi, l'action est découpée à la Devil May Cry. À chaque niveau, la voix céleste vous donne une mission à remplir ; parfois il s'agira simplement de tuer tous les ennemis. On pourra aussi se retrouver à chercher des points à détruire, ou encore parvenir à un endroit difficile d'accès. Souvent originales, les situations présentées permettent de surprendre, avec par exemple un niveau de nuit où le boss devient invulnérable lorsque la lune disparaît, vous obligeant à surveiller les nuages. En général, c'est ce que l'on se dit en prenant O•To•Gi en main : « y a plein de bonnes idées dans ce jeu. » Le héros pourra ramasser des points d'Xp selon ses performances dans le niveau, mais ils resteront inconnus du joueur, qui aura la bonne surprise d'apprendre qu'il a gagné de la force ou autre chose à la fin d'une partie. Outre ces montées de puissance, Raikô pourra convertir l'énergie accumulée de ses ennemis pour acheter des armes ou des sortilèges. Lance, double épée, sabre long, les styles de combat ne manquent pas ! Au niveau des magies, Raikô pourra n'équiper qu'un seul sort à la fois, mais l'invoquer à différents niveaux de puissance selon son temps de concentration. Dans son style de combat, Raikô rappelle un Jehuty, les robots de Zoe. Après avoir accroché sa cible (le système de visée est d'ailleurs un peu mou), il pourra sauter et frapper l'ennemi. Côté un peu spécial de la maniabilité, Raikô ne vole pas mais reste en l'air tant qu'il enchaîne des coups ou qu'il concentre un sort. Au niveau des coups, Raikô peut enchaîner des frappes rapides ou balancer un ennemi au loin. Cette frappe lente mais puissante permet aussi de détruire la plupart des éléments du décor, rendant l'action particulièrement dynamique. Quel pied de « combo-ifier » un ennemi avant de lui placer une frappe décisive qui l'enverra


Tout casser, voilà une activité passionnante. Un truc drôle : lorsque vous revenez dans un ancien niveau, les éléments du décor que vous avez brisés précédemment le sont encore, avec les débris au sol !


À défaut d'être les plus beaux « de toute l'histoire de l'humanité » (© Traz), les niveaux d'O•To•Gi bénéficient d'une esthétique parfaite.


Traîner dans l'eau vous pompe votre énergie magique qui vous permet de flotter. Si vous n'en avez plus, c'est le remake de Titanic qui vous attend.

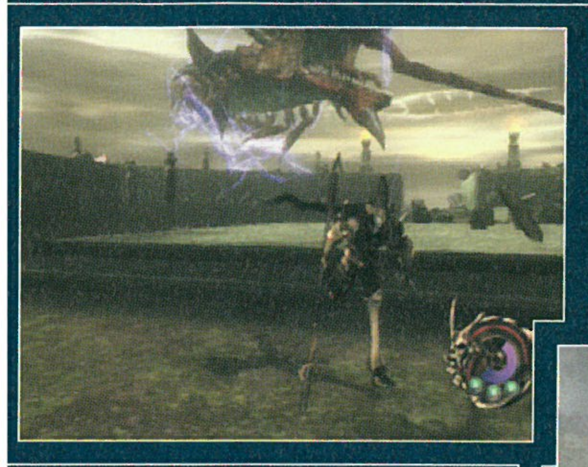



Les papillons explosifs sont l'une des plus belles magies du jeu. On peut difficilement viser avec, mais contre les nuées d'ennemis rapprochés, c'est une solution radicale.


J'ai un faible pour les doubles épées qui permettent d'enchaîner à la vitesse de l'éclair la plupart des ennemis.

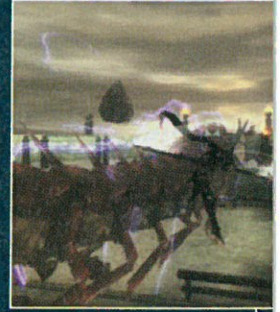
O • To • Gi

Éditeur	From Software
Dispo. Europe	Prévu (date N.C.)
Genre	Action-RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	200+
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée



O•To•Gi surprend, étonne, flatte les actions du joueur... mais énerve avec ses caméras stupides

Note 7/10







s'écraser contre un mur, qui éclate en morceaux. Coincé sous les décombres, l'ennemi peine à se relever tandis qu'on l'achève d'une splendide boule de feu à tête de dragon. La classe, non ?

VOUS CONNAISSEZ L'HYPNOSE ?

La première chose qui frappe dans O•To•Gi, c'est le son. On a beau se dire que la Xbox est en 5.1 et qu'elle est née pour déchirer les cages à miel, le jeu est surprenant. Des tonalités incroyablement mystiques, des voix encore plus mystérieuses que celles d'Onimusha 2, des dissonances harmoniques créées par des clochettes infernales, la partoche d'O•To•Gi plonge le joueur immédiatement dans l'ambiance, pour ne plus le lâcher ! Après les musiques, ce sont les graphismes qui vous en mettent plein les « n'œils ». Non pas qu'ils sont inoubliables, mais plutôt qu'ils ont un petit quelque chose que l'on n'a jamais vu ailleurs. Entre une gestion de la lumière assez particulière qui « filtre » les couleurs comme derrière un film plastique et la possibilité de tout casser dans le décor, on se retrouve assez bêtement à ne plus quitter O•To•Gi des yeux alors qu'il a tout de même un bon nombre de lacunes graphiques à son actif. Les décors sont assez vides, les détails peu nombreux et les textures classiques. Heureusement, l'impression générale reste bonne avec des stages à l'ambiance graphique unie et agréable. Maintenant, O•To•Gi souffre d'un gros problème, certes idiot, mais capable de gâcher les meilleures idées : les caméras. Complètement libre grâce au stick droit, la caméra est d'une lenteur telle que le temps que l'on parvienne à la mettre en place, Raikô est déjà tombé dans un trou ou bouffé par un fantôme. Dans un jeu aux ennemis volants super rapides et aux accélérations incessantes, une caméra molle comme un flan masque l'action et énerve sur pas mal de niveaux. O•To•Gi aurait finalement mérité quelques semaines de développement supplémentaires pour passer du statut de bonne surprise à celui de grand jeu. Espérons qu'une sortie occidentale réglera ces quelques problèmes. À essayer pour le côté mystique cependant, car il s'agit bien d'une des grandes surprises japonaises de la Xbox.

Greg

Un niveau assez original que ce cimetière de bateaux. Pour atteindre le boss, vous allez devoir naviguer sur ce rafiot en expulsant les ennemis qui tentent d'y monter. S'ils sont trop nombreux, l'embarcation coule et c'est la fin. On dirait un Game & Watch, dans le principe des allers-retours proue-poupe. Pipepapopu. Et pou !



Le dash volant n'est pas sans rappeler Sôkaigi, un jeu d'action assez sympa de Squaresoft sur PSone.



Les effets de lumière, assez étranges, sont de toute beauté.

Britney se met au jap

From Software se paye Britney Spears pour la pub d' O•To•Gi, disponible à l'adresse suivante. Bien sûr, la jeune fille n'apparaît pas, sinon tout le budget du jeu y serait passé.
http://media.worldofbritney.net/rpg/Britney_Spears-Otogi-Game_Commercial-001-WoB.mpg



Certaines armes ou pouvoirs magiques sont cachés dans les niveaux. Parfois, vous devrez vaincre un grand nombre d'adversaires ou finir la mission dans un laps de temps très court pour obtenir ces secrets. Une bonne durée de vie, donc.



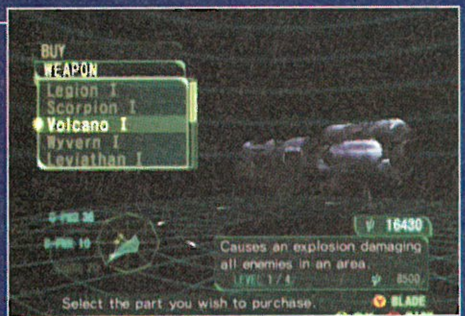
Crimson Sea

Sur Xbox, le tout dernier jeu de Koei ne se déroule pas dans la Chine antique durant la bataille des trois royaumes, mais dans un futur lointain bourré d'aliens baveux ! Cela dit, les similitudes avec Dynasty Warriors sont assez nombreuses...



Dans cette mission, il s'agit d'escorter le président jusqu'à la sortie.





Chaque arme peut gagner des points d'expérience et monter de niveau.

Annoncé depuis le Tokyo Game Show, au printemps 2001, Crimson Sea est un pur jeu d'action mâtiné de petits éléments RPG. Vous incarnez Sho, un jeune gars qui n'a pas froid aux yeux et qui est embauché par une mystérieuse jeune femme au tout début de l'aventure. Après une première mission de test, vous vous retrouverez ainsi catapulté au cœur de l'IAG (Intelligence Agency of the Galaxy) et mis à la tête du G-Squad, une unité de soldats qui enquête et lutte contre une très mystérieuse invasion extraterrestre.

TOI TIRER MONSTRES, TOI NETTOYER NIVEAU

Depuis le grand vaisseau de l'IAG, vous pourrez ainsi choisir l'une des missions proposées par l'ordinateur de bord et vous lancer dans un niveau aux objectifs subtils... En gros, il s'agira de faire le ménage et de venir à bout de centaines de monstres en usant au mieux de votre attirail ! Chaque flingue proposé dans le jeu peut être utilisé en tant que tel ou transformé en épée selon les situations. Grâce à un système de lock pas super bien foutu, vous pourrez ainsi blaster de loin, tandis que la combo à l'épée vous permettra de balayer tout autour de vous au corps à corps. Bref, les aliens sont ultra-nombreux dans chacune de ces missions et il faudra matraquer les touches de la manette, parfois pendant plus d'un quart d'heure, avant d'en voir le bout... Cela dit, il faut tout de même avouer que les développeurs ont fait un petit effort de variété dans les objectifs. Même si l'on doit toujours shooter comme un malade, de temps en temps, il s'agira par exemple d'escorter un innocent, de retrouver un objet précieux dans de gigantesques dédales, de localiser un nombre précis de monstres invisibles grâce au radar et dans le temps imparti, ou encore de protéger un coéquipier pendant qu'il effectue des réparations sur un vaisseau. Oui, car pour certaines missions, vous serez en effet accompagné d'un ou de plusieurs équipiers... Ces derniers vous épauleront dans les moments difficiles et vous pourrez même vaguement les « gérer » dans un menu (cf. encart), histoire d'éradiquer de l'insecte extraterrestre avec un peu plus de facilité.



L'épée est beaucoup plus pratique au corps à corps contre une dizaine d'ennemis.

Les Neo-Psionics peuvent servir d'attaques spéciales, mais aussi de sorts de soutien ou de régénération des alliés.

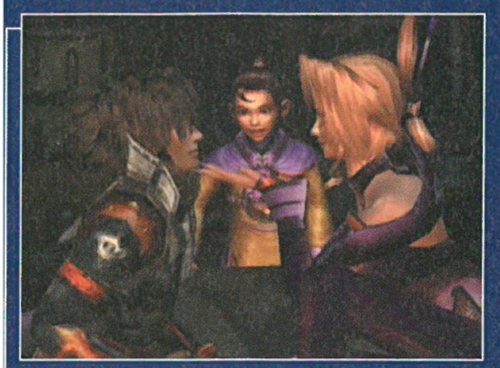


UN PEU DE FINESSE ?

En ce qui concerne les éléments RPG cités plus avant, ça ne vole pas bien haut mais ça offre tout de même un petit plus non négligeable... En fait, vous pourrez tout d'abord trouver de nouvelles armes sur le champ de bataille ou dans la boutique du vaisseau (on trouve des thunes pendant les missions, et même après si l'on a obtenu un bon « Rank »). Ces dernières proposent toutes des fonctions différentes, bien entendu, mais peuvent également gagner des points d'expérience et monter en level. De plus, on trouve des upgrades à placer dessus pour ajouter des fonctions (impact explosif, sabre plus long...) ou changer les stats (surchauffe moins fréquente, etc.). Enfin, vous pourrez également

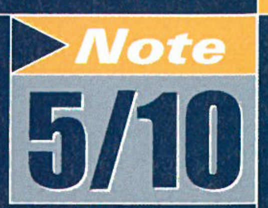
Crimson Sea

Éditeur	Koei
Dispo. Europe	Printemps 2003
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	2 (+ d'autres à débloquer)
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Spécial	Son Dolby Digital
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile



Tout commence lorsque cette pulpeuse jeune femme vous propose du boulot...

Dynasty Warriors et Gun Valkyrie sont dans un shaker...



All Team, move out !



Durant les missions où vous serez épaulé par un ou plusieurs coéquipiers, vous pourrez disposer ces derniers tout autour de vous comme vous l'entendez. Il existe un choix de quelques formations types, mais vous pourrez également les positionner individuellement. Cependant, il faut penser à tenir compte des spécificités de chacun, puisqu'ils ont des préférences de placement, des postes dans lesquels ils se sentent mieux et donc dans lesquels ils sont plus efficaces. Enfin, il faut également penser à surveiller leur jauge de vie (au milieu à gauche de l'écran) pendant le combat, pour éventuellement les soigner en cas de besoin.





utiliser des pouvoirs spéciaux à partir du deuxième chapitre du jeu. Ces derniers possèdent eux aussi différents levels et deviennent de plus en plus variés (on commence avec des super attaques, pour ensuite découvrir des pièges à monstres ou encore des sorts de soin pour les équipiers). Bref, même si ce côté gestion de l'équipement ne prend pas une grande place dans ce gameplay de shoot à répétition, il permet de se faire des armes plus ou moins efficaces dans des situations données et de relever (un peu) l'intérêt du jeu.

MÉLANGE DE GENRES

Il est assez amusant de remarquer les différentes sources d'inspiration de Crimson Sea. Lorsque vous jouez, impossible de ne pas avoir d'autres titres qui vous viennent à l'esprit : Dynasty Warriors, Final Fantasy, Gun Valkyrie, Phantasy Star Online... Certains d'entre eux pour une pure question de design, d'autres pour le gameplay. Gun Valkyrie avec les phases de shoot contre des insectes aliens, Dynasty Warriors avec les combos à l'épée contre des dizaines d'ennemis, Final Fantasy avec le design de certains personnages, Phantasy Star Online avec les décors du vaisseau et de certains niveaux... Bref, c'est rigolo, mais malheureusement, ça manque un peu de personnalité et de consistance. La mayonnaise ne prend pas vraiment, d'autant que le scénario (qui réserve quelques surprises un peu classiques autour du personnage principal) est franchement mal expliqué, que les personnages et les diverses situations tombent un peu comme des cheveux sur la soupe et qu'on ne se sent jamais vraiment impliqué.

BOF...

Malgré quelques détails soignés dans la réalisation graphique (surtout dans les cinématiques, d'ailleurs) et même quelques bonnes idées trop peu exploitées de coopération et de gestion RPG, Crimson Sea reste ainsi une série B, un jeu de seconde zone. On s'ennuie malheureusement dès la première mission, tandis que les mouvements saccadés de la caméra filent rapidement la gerbe et qu'une certaine rigidité dans les commandes empêche de toute façon le joueur de prendre vraiment son pied en blastant de l'alien (ce qui représente tout de même la condition sine qua non pour apprécier ce type de jeu). Bref, comme dirait Willow, y a pas de quoi casser trois pattes à un canard.

Julo



Il est possible de discuter avec certains personnages mais ça ne sert à rien. Le côté RPG s'arrête aux points d'expérience des armes et des pouvoirs.

Les cinématiques permettent d'admirer la modélisation fine et précise des différents personnages.



Guilty Gear XX



Guilty Gear, le nouveau roi de la 2D ? Vu les graphismes enchanteurs et le niveau de ce dernier, on pourrait finir par le penser. Si, si.

On sait que Vin Diesel a décidé de se lancer dans les jeux vidéo, même si (attention jeu de mots) on sait qu'il ne produira pas la suite de ce jeu, Guilty Gear XXX. Hohoho… bon allez c'est nase, j'arrête. Je vous avoue que j'ai pas vraiment envie de commencer ce test. Non pas que le jeu soit mauvais. C'est juste qu'il est 0h14 et que ça m'effraie de parler des nouveaux persos de Guilty Gear XX. Ben oui, sous prétexte que cette série est la nouvelle référence en termes de cosplay pour les fans nippons, voilà que les designers pètent les plombs. Commençons par I-No, la guitariste hardcore qui a appris à se battre aux tremplins rock de Bobigny avec les membres de Zero District (le groupe de Kendy). Vient ensuite Slayer, sorte de Dracula dandy qui se bat avec son écharpe ensorcelée avec une désinvolture des plus énervantes. Le troisième, c'est Zappa, un homme complètement désarticulé sous le contrôle d'un esprit maléfique, qui se bat d'une manière incompréhensible. Quant au (à la ?) petit(e ?) dernier(e ?), il s'agit de Bridget, un(e ?) jeune bonne sœur trans' qui se bat à coups de yoyos. Voilà, vous savez tout… Difficile d'imaginer un vrai jeu de baston violent et passionnant avec une telle équipe de bras cassés. Heureusement, chez Arc, l'imagination va de pair avec le talent.



Les super coups ultimes qui tuent l'adversaire à coup sûr sont de retour. Et ils sont bien débiles, comme s'il s'agissait de reprendre le flambeau de l'humour au chouette Vampire Savior.



FREAK SHOW

Si vous claquez toutes vos thunes dans des allers-retours d'otakus au « Ponja », avec des trips une semaine je-fais-les-boutiques-la-journée-et-les-salles-d'arcade-le-soir, vous aurez certainement remarqué qu'il n'y a que deux jeux de baston qui y passionnent les furieux : VF4 et GGXX. Il faut dire qu'entre les contres, les cancels et tous les systèmes d'enchaînement classiques mais impressionnants, il n'a pas fallu que GGXX se fasse prier pour remplacer les jeux de feu SNK dans le cœur des fans de combos. Ajoutez à cela des personnages hauts en couleur, super originaux et plein de mimiques différentes, et vous obtenez la recette du succès de GGXX. Maintenant, c'est vrai qu'on ne s'y attaque pas non plus comme à l'époque du premier Fatal Fury. Bien conscient que la baston 2D est désormais appréciée par des types qui y jouent leur vie, Sammy ne s'embête plus avec des compromis, et fait de cette suite un jeu certes abordable, mais tout de même très technique. Sous des déluges de détails graphiques se cachent en effet les feintes les plus fourbes, les tactiques les plus fallacieuses et les actions les plus méthodiques !



En terminant les modes missions un certain nombre de fois, il sera possible de débloquer trois persos cachés : Justice, Zappa et Robot-Ky.



Testament passe du statut de boss à simple combattant. Le gothique de la rédac RaHaN est très déçu.

PAS DE BISHI BASHI !

Dans un jeu de baston classique, on trouve toujours un « Ryu » avec ses boules et son dragon punch, un « Guile » avec ses coups à charge avant/arrière, et quelques autres clichés du genre. Mais ici, ce n'est pas le cas ; il n'y a pas vraiment de perso de base, juste des styles qui conviennent mieux à tel ou tel joueur. Si vous êtes un joueur classique, vous

Guilty Gear XX

Éditeur	Sammy
Dispo. Europe	2nd trimestre 2002
Genre	Baston 2D
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (71 Kb)
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Inutile

4 nouveaux persos



Slayer : *Ce vampire dandy se bat avec son écharpe. Assez facile à jouer, il a un style rentre-dedans à la Fatal Fury et des animations à la Vampire Savior.* **Sa fatalité :** *un Haiku généré aléatoirement par la console !*



Bridget : *Le jeune éphèbe habillé en fille par ses parents. Son arme est une paire de yoyos enchantés qui lui ont toujours permis d'échapper aux services sociaux ainsi qu'à Pascal Sevran.*



I-No : *Un perso jouable de plusieurs manières différentes, mais assez raide dans l'ensemble. Elle pousse des cris tendancieux (en jap hélas), du style « j'en peux plus » ou « vas-y plus fort ! ». Une chienne ludo-numérique (©Aruno).*



Zappa : *Un comptable possédé par un démon japonais qui parodie Sadako (voir Ring). Complètement désarticulé, il balance des super coups aléatoirement, ce qui surprendra aussi bien ses adversaires que le joueur lui-même !*

Note

8/10





Suite à la mort de l'acteur qui faisait sa voix, Zato avait disparu du jeu. Le voilà cependant de retour, renommé Eddie, du nom de la créature noire qui a pris le contrôle du corps de Zato. Paix à son âme (l'acteur, pas le perso).

choisirez Sol ou Ky, les épéistes aux coups puissants mais aux espaces assez importants dans la garde. Un jeu plus speed et pressurisant ? À vous les joies de Chipp, le ninja sous acide, ou Jam, la chinoise volante aux coups de tatanes enflammés. Mais beaucoup d'autres styles vous attendent encore. Johnny le pirate samouraï qui charge ses coups tout au long du combat plaira à ceux qui aiment attendre « LE » bon moment pour fataliser un impudent, ou encore Baiken, la « sabreuse » manchote à forte poitrine qui possède une palette incroyable de contre-attaques. Vingt-trois personnages en tout, avec chacun un style de combat différent, et surtout un look inimitable. Voilà qui réconfortera ceux qui plient les jeux en deux jours. Si vous n'avez jamais touché un GG, vous allez avoir ici du biscuit pour plusieurs mois ! Si en revanche vous êtes déjà en possession du premier volet, l'achat de celui-ci sera plus discutable. L'avantage d'XX cependant, c'est de proposer un mode Scénario (avec des embranchements cachés) et des missions particulières à remplir, afin de gagner trois personnages cachés ainsi que deux modes de jeu supplémentaires par personnage. Une durée de vie hors pair !



Perso assez spécial, Johnny gagne ici quelques coups supplémentaires, mais pas non plus de quoi en faire un monstre offensif.



Le niveau japonais est certainement le plus beau avec ses fantômes en arrière-plan qui tentent de traverser la rue, peinards.

L'ART DE LARDER

Je ne sais pas vraiment si les joueurs d'aujourd'hui sont encore sensibles aux graphismes en 2D. En tout cas, si c'est le cas, j'en connais qui pourraient être potentiellement « émus » par ce GGXX. Plus beau encore que le précédent qui approchait déjà de la perfection, XX prouve que l'on peut toujours aller plus loin dans la surenchère graphique. Les mêmes niveaux qu'avant mais avec foison de détails supplémentaires, comme des fantômes transparents de toute beauté dans le niveau du Japon, les persos qui gagnent encore plus d'animation, la possibilité d'enlever l'anti-aliasing si l'on joue sur une télé 100 Hz ou un moniteur... c'est fou ! Les persos ont un bon millier de détails dont on ne prendra conscience qu'après plusieurs dizaines de parties, à force de voir et revoir le même mouvement, source supplémentaire d'émerveillement ou de bonne rigolade pour les persos les plus tordus. GGXX est de ces bonnes surprises, de ces titres sympas résolument pensés pour les core gamers, ceux qui ne sortent de chez eux que pour aller s'enfermer chez un ami et lui montrer ses nouvelles combos. Une petite perle, pour joueur averti !

Greg

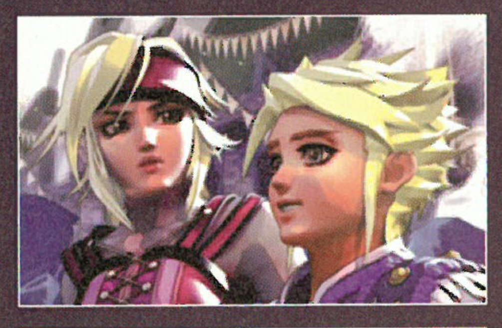
Note **7/10**

Unlimited : Saga

Unlimited : Saga se veut novateur mais reste finalement trop expérimental pour obtenir l'adhésion du public. Un ovni qui excite la « curiosidad » !

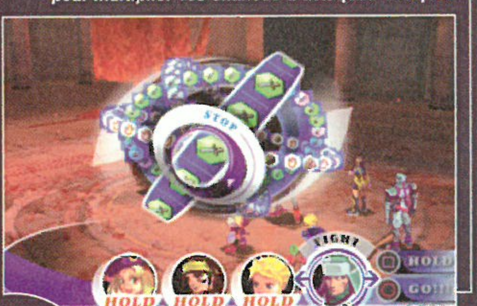


En cas de rencontre avec un piège, de tentative d'ouverture d'une porte, ou de traversée d'une rivière, vous allez devoir jouer avec cette roulette qui indiquera l'échec ou la réussite de votre action.





En réussissant à combiner les actions de plusieurs personnages, les roulettes s'additionnent pour multiplier vos chances d'attaques critiques.





Comme dans les vieux jeux de rôle, le scénario avance très vite, tout seul, et en quelques phrases seulement. Déroutant.

La série des SaGa est connue des habitués du RPG comme étant réservée aux « killahs ». Contrairement à des titres « grand public » comme Final Fantasy, les SaGa et autres sont uuuultra-durs. Pas d'Xp, des combats déroutants, pas de possibilités de résurrection, bref, la misère ! Pourtant, Unlimited : Saga est « différent ». Selon les dires de Squaresoft, ils auraient voulu ce nouveau volet plus facile d'approche, plus abordable. Alors ok, mais pour qui ? Au début de l'aventure, on retrouve comme dans Saga Frontier le système de choix scénaristique dans lequel sept personnages sont à choisir ; une fois ce dernier sélectionné, l'histoire commence... et euh, c'est tout. Pas de phases d'exploration, pas de promenades dans des villes, rien ! Face à une carte postale, le joueur déplace un curseur sur l'hôtel, la guilde et c'est tout. À l'hôtel, on achète des armes, on choisit son scénario, et on sauvegarde, point. Bon, avançons dans le scénario... hop, on arrive directement au « donjon ». Une surface plane, avec un personnage fixe que l'on déplace de case en case. Euh... vous êtes sûr que c'est un jeu Square ?





L'ÉCONOMIE DE « MARCHER »

Mais alors, si on ne peut pas se balader dans les villes, discuter avec des gens... on fait quoi ? Ben on se bat, pardi ! Les combats occupent une place prépondérante ici. Chaque perso possède des capacités qui augmentent en fonction du nombre d'utilisations que vous en faites. En ce qui concerne le déroulement, les joutes gagnent en dimension tactique grâce à plusieurs éléments. Le premier d'entre eux, c'est que chaque créature possède des LP (life points) qui, une fois épuisés, conduisent à la mort. Mais pour entamer ces LP, il faudra d'abord réduire les HP de l'ennemi à 0. Et vu que le joueur ne dispose que de 5 points d'action pour un round de combat, l'intérêt sera de créer des combos afin de pouvoir traverser les HP de l'ennemi au plus vite pour le tuer rapidement. Après la fin d'un donjon, chaque personnage gagnera des HP, ainsi que quelques compétences comme la maîtrise de certaines armes, mais aussi des compétences comme la nage, le crochetage ou la négociation. Exactement comme dans un jeu de rôle autour d'une table. C'est d'ailleurs, je pense, la seule justification pour une telle interface, qui n'est pas sans rappeler un plateau de jeu classique. Tel un pion sur une carte, on avance son héros, et des vignettes de monstres ou de pièges viennent avertir le joueur qu'il doit lancer le « dé » (une roulette) pour voir s'il va s'en sortir. Difficile, le jeu est en plus complètement ingérable pour qui ne parle pas parfaitement japonais, et pourra sembler rébarbatif à ceux qui ont découvert le genre avec les feux d'artifice style FF VII. Une curiosité qui rappelle les bons vieux Wizardry.

Greg

Unlimited : Saga

Éditeur	Squaresoft
Dispo. Europe	Non prévu
Genre	RPG étrange
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (200 KB)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	Antédiluvien
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Supra-indispensable

Sonic Advance 2



Sonic revient dans un nouvel épisode dont le principe n'aura pas bougé d'un iota. Cela dit, la vitesse faramineuse du scrolling et le plaisir de jeu seront toujours au rendez-vous. Ah Sonic, réveille-toi !

Sonic revient d'entre les hérissons morts pour nous divertir une seconde fois sur Game Boy Advance. Le concept demeure toujours le même : tracer à toute berzingue dans les niveaux et se servir quelques fois du bouton de saut pour ne pas se retrouver stupidement défenestré. Autrement, on a toujours droit à l'éternel système d'anneaux à récolter, qui vous empêchent de mourir tant que vous en disposez dans vos très larges poches. Dans la pratique, il est donc très difficile de trépasser, à moins de chuter dans un ravin. En ce qui concerne la mécanique de jeu, elle s'avère très linéaire et obéit à un schéma rigide : chaque monde est constitué de deux niveaux, le troisième vous faisant affronter un boss. Ce qui nous confère au total une petite vingtaine de stages, pas énorme pour un titre de plate-forme. Vous l'aurez compris, Sonic Advance 2 ne propose aucune innovation, et ce même si sa réalisation demeure excellente et que le plaisir de jeu est toujours d'actualité.





Sonic ne se retrouve pas la tête à l'envers pour la première fois !

UNE PRODUCTION QUI DÉCOIFFE

Si j'ai été grandement déçu par les graphismes du précédent Sonic sur GBA, qui faisaient trop penser à de la Megadrive, en revanche, ce Sonic Advance 2 exploite mieux la palette de couleurs de la portable de Nintendo. Les teintes sont colorées et plus riches. En ce qui concerne l'animation, Sega maîtrise techniquement toujours aussi bien le sujet puisque le défilement du scrolling est foudroyant et les « parallax » (plusieurs scrollings sur plusieurs plans) en nombre ahurissant ! Comme dans les opus antérieurs qui sévissaient sur la défunte Megadrive, on ne peut s'empêcher de se demander comment, malgré toute cette débauche de vitesse, la jouabilité conserve encore sa précision diabolique ! Sonic enchaîne les « grands 8 », grinde sur des barres, prend appui sur des bumpers pour gagner de la vitesse, le tout avec une aisance déconcertante. Techniquement, on prend une véritable baffe dans la tronche en matière de 2D ! Bref, Sonic



Incroyable ! La version japonaise propose la langue française dans ses menus !



Libérez Tails des griffes de l'infââââââme Robotnik !!!

Advance 2 soulève une polémique : celle de savoir si la valeur d'un jeu réside dans la qualité de sa production ou dans l'originalité de son principe. Car il faut avouer que le soft est linéaire au possible et sans surprise, même s'il offre un divertissement de choix. Autre interrogation : une suite doit-elle toujours innover pour être considérée comme bonne ? Argh, trop de questions nous assaillent le crâne ! Pour conclure, sachez que le jeu dispose d'un mode « course » à 4 joueurs (via le câble Link !) et qu'il est possible de gagner des personnages comme Tails et bien d'autres en guise de bonus. Bref, les amoureux de titres orientés 100 % action vont tout de même l'adorer malgré ses nombreux défauts, d'autant plus que ses textes et l'interface seront disponibles en langue française dans les options ! Quelle classe.

Kendy



Prenez appui sur la plate-forme puis sautez sur la tronche de Robotnik !

Sonic Advance 2	
Éditeur	Sega
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Automatiques
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Facile
Continues	Infinis
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

GAME BOY ADVANCE

Note 7/10

Klonoa Heroes

Habitué des jeux de plate-forme, le petit chien aux grandes oreilles s'attaque à un nouveau genre inhabituel : le Zelda-like. Toutes proportions gardées, bien entendu.







La map toute mignonne...



Pendant le combat, l'expression faciale sur la droite du perso que vous dirigez est marquée.

Ça ne vous est jamais arrivé de vouloir faire des trucs idiots pour la fille que vous aimiez ? Clouer un chevreuil sur sa porte par exemple ? Klonoa, lui, il emballe les meufs en allant chercher des fleurs super rares au sommet des montagnes les plus euh… montagneuses ! Faut dire aussi que vu la tête de sa meuf (un singe en jupe), vaut mieux pas qu'elle soit exigeante si elle a envie d'avoir un p'tit copain. Mais c'est comme ça aussi dans le monde de Klonoa, tout le monde est beau et gentil, même si certains ont quand même de bonnes têtes d'abrutis. Oups ! Un jour, Klonoa décide de devenir un héros, ce qui nous arrange bien puisque c'est au début du jeu. Après avoir fait la rencontre de Gants (pas Christophe, l'autre), un loup motard charismatique et chasseur de primes, Klonoa décide de l'accompagner pour découvrir le monde.

KLONOA ET FIER DE L'ÊTRE

Bien qu'il présente des aspects de jeu de rôle, avec une gestion de l'équipement et une montée en puissance avec Xp, Klonoa Heroes n'est pas vraiment un action-RPG comme on en voit tous les jours. Ou presque. Non, on pourrait même dire qu'il se permet pas mal d'écarts avec les canons du genre. Le déroulement se fait comme dans un jeu d'action classique : quelques points sur une carte aux chemins déjà tracés permettent à notre « iench » de se rendre dans des villages, magasins ou autres niveaux de jeu. Dans les villes, il s'agira surtout de discuter avec des animaux ahuris qui vous délivreront des indices sur la marche à suivre. Parfois, ils pourront même vous indiquer un chemin, ce qui ouvrira un niveau supplémentaire sur la carte. Dans les boutiques, on trouve des armes et des objets pour se soigner, donc rien de vraiment surprenant. Et dans les niveaux, ben y a des monstres, des trésors et des portes fermées à clé. Dans ces parties du jeu, il sera possible de changer de perso afin de profiter des « balézitudes » intrinsèques de chacun d'eux. Klonoa se bat au corps à corps, tandis que Gants utilise ses flingues et Pango sa force herculéenne. Dans les combats, on retrouve un petit côté Silhouette Mirage, vu que chaque perso possède une frappe rouge et une frappe bleue, chaque ennemi n'étant sensible qu'à l'une de ces frappes. En dehors de cela, Klonoa est finalement assez simple. Mignon et innovant, il rappellera un certain Valkyrie Densetsu (Namco, 1989) aux plus anciens, et permettra aux plus maladroits de s'initier à l'action-RPG sans s'énerver. Pas de quoi réveiller Zelda, cependant.

Greg





Les monstres déguisés en coffre sont d'une fourberie sans égaaaaaaaaaaale !



À chaque fois qu'un perso gagne un niveau, il peut distribuer un point dans une compétence de son choix, comme l'attaque, la défense ou la vitesse. Selon son équipement, le plafond de compétence est différent.

Klonoa Heroes

Éditeur	Namco
Dispo. Europe	Prévu (date N.C.)
Genre	Action-RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui !
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

Toutes les sorties japonaises et US

La rubrique que vous avez sous les yeux aurait pu être beaucoup plus fournie, mais Aruno était tellement bourré quand on l'a remis dans son avion qu'il ne nous a envoyé que les jeux GBA ! Nous voilà donc submergés, un véritable « overlord » de softs sur la petite portable. L'occasion de découvrir tous les titres sortis ce dernier mois et complètement écrasés par le rouleau compresseur Pokémon, ainsi que l'un des derniers jeux DC de l'histoire.

Darius R

Ahhh, Darius, l'un de mes premiers jeux sur la PC Engine ! À l'époque, ses graphismes sublimes nous éblouissaient, tandis que les scrollings différentiels et la musique moderne à base de « skoink » et autres « gloups » nous rappelaient à quel point le support CD était puissant. Aujourd'hui, c'est avec nostalgie que l'on va remettre Darius dans sa GBA et… être déçus. Malgré la puissance de la machine, les graphismes sont légèrement inférieurs à ce qu'on pouvait attendre, et surtout, la difficulté du jeu n'est pas vraiment adaptée à une portable. Ceci dit, Darius R reste quand même un bon shoot qui ravira les nostalgiques, mais eux seulement. Et là, je ressors l'une des 47 phrases types des tests de jeux vidéo : « Un jeu à ne pas mettre entre toutes les mains ! »

Greg





6 *Éditeur : Jaleco*
Compréhension de la langue : Inutile !
Sortie européenne : Envisageable (date N.C.)

Shin Megami Tensei Devil Children





200X, dans un bureau d'Atlus : « Bon les gars, on est leader sur le marché des RPG mystico-satanistes, c'est très bien. Le problème, c'est que ça nous limite un peu les horizons, non ? » Dans la pièce, personne ne prononce un mot. Sorti de son école de marketing, l'ambitieux Tarô prend la parole : « Moi j'ai une idée ! On pourrait rendre nos monstres plus gentils, et faire en sorte que l'histoire se déroule non pas dans un lycée mais dans une école primaire ! Et il faudrait capturer tous les monstres pour remplir une encyclopédie. » Les autres employés se regardèrent dans les yeux et crièrent « Banco !! ». Devil Children Yami no shô et Hikari no shô, clones fades et pas très beaux de Pokémon, étaient nés. À défaut de bien se vendre…

Greg



5 *Éditeur : Atlus*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Child dans ta chambre !

K-1 Pocket Grand Prix 2




Quelle puissance : les combattants du très sérieux K-1 Grand Prix se retrouvent en version SD (grosses têtes, petits corps) dans ce jeu de baston de Konami. Il est vrai que notre Jérôme Le Banner national perd ici de son œil du tigre, surtout lorsqu'il effectue des grimaces ridicules en se prenant des coups de latte dans la tronche… Bon, les personnages occupent une taille imposante à l'écran et les diverses animations qui décrivent les attaques utilisent la technologie caduque du « sprite 2 étapes ». Chaque protagoniste possède un super coup burlesque, qui n'aura d'ailleurs aucun effet à part celui de nous faire rigoler. Oui, vous l'aurez compris, ce soft n'est rien d'autre qu'une farce vidéoludique destinée à la jeunesse japonaise friande du trip « kawai » (mignon).

Kendy

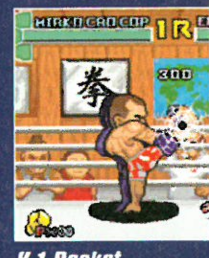




4 *Éditeur : Konami*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Ha, Ha… K1 ?



Shin Megami Tensei Devil Children



K-1 Pocket Grand Prix 2



Darius R

The King of Fighters Ex 2 Howling Blood




KOF Ex 2 Howling Blood vient laver avec maestria l'affront du précédent KOF sur GBA. Tous les défauts sont désormais gommés grâce à une animation plus détaillée des personnages et une qualité sonore de meilleur cru. Le soft contient 7 équipes et un total de 21 protagonistes qui englobe le nouveau Team que l'on peut également trouver dans la mouture 2001 sur DC. Autrement, il est toujours possible de jouter successivement à 3 ou de faire appel à un collègue durant le combat. Les coups spéciaux sortent avec aisance et la taille des persos est immense ! C'est un régal que d'enchaîner les adversaires ! Bref, ce KOF demeure une véritable réussite, même si on ne déplorera dans l'affaire qu'un niveau de difficulté trop faible.

Kendy





8 — *Éditeur : Playmore*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Bonne idée !!!



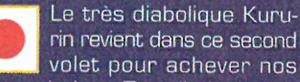
Kururin Paradise

The King of Fighters 2001

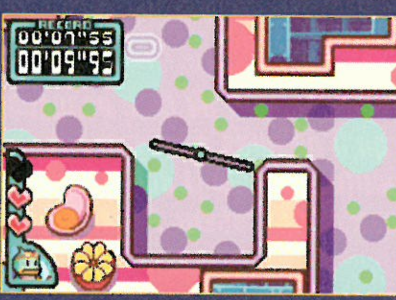


The King of Fighters Ex 2 Howling Blood

Kururin Paradise

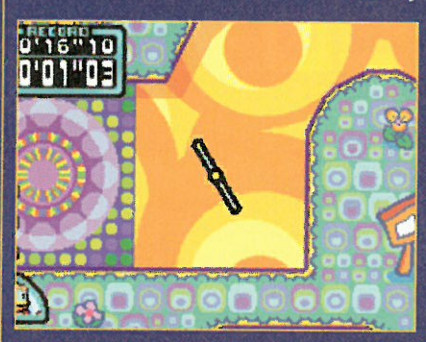



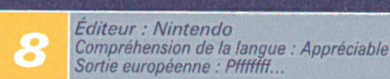
Le très diabolique Kururin revient dans ce second volet pour achever nos dernières convictions Zen. Il s'agit toujours de déplacer un bâtonnet en rotation dans des couloirs exigus et sans

s'énerver. Lorsque vous vous cognez trop fréquemment contre un mur, votre bâton vole en éclats ainsi que vos espérances de ne pas céder au côté obscur de la Force. Si les premiers tracés des niveaux sont assez simples, les autres vous offriront pas mal de fil à retordre par leur complexité. Dans ce deuxième épisode, on se laisse toujours happer par les parties, même si le plus souvent, l'envie de fracasser la GBA en mille morceaux se fait ressentir de façon violente. Par bonheur, il est possible de jouer avec un bâtonnet de taille plus réduite pour les novices... Une véritable drogue ludo-numérique (© Aruno) !

Kendy



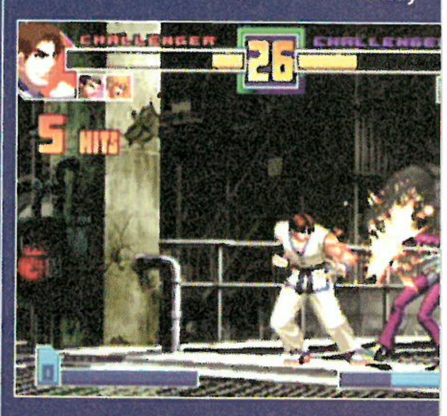

8 — *Éditeur : Nintendo*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Pffffff...

The King of Fighters 2001




C'est sur la défunte DC que Playmore a décidé de convertir de la Neo Geo cette dernière cuvée de KOF. Le soft propose un total de 40 combattants et dispose de nouveaux personnages au charisme assez discutable (l'écolière stéréotypée, un ersatz du Tetsuo d'Akira...). Heureusement, le plaisir de jeu et la maniabilité sont toujours présents, et ce même si la qualité de la production commence à accuser un sacré coup de vieux. En effet, les graphismes jouissent d'une palette de couleurs limitée et les sons s'avèrent fort décevants. On se plaindra également de l'absence d'innovation dans l'interface de combat, qui présente toujours l'éternel système de jauge de furies et de joutes en équipes. Cela étant dit, KOF 2001 réjouira les fans de la série que nous sommes, malgré son immobilisme conceptuel.

Kendy






7 — *Éditeur : Playmore*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Jamais, ha ha ha !!!

Lunar Legend





10 ans après sa sortie sur Mega CD, Lunar Silver Star Story renaît une nouvelle fois de ses cendres dans une version quelque peu modifiée : les phases de dialogues animées ont été remplacées par des images fixes, les déplacements sur la carte ont été réduits à de simples tracés entre deux points et les ennemis ne sont plus visibles, la différence la plus significative se trouvant dans une nouvelle évolution du scénario. Mis à part ces changements, on retrouve avec plaisir ce RPG classique concocté à l'ancienne, ses combats efficaces, ses jolis graphismes empreints de naïveté, ses douces mélodies (un peu écorchées par la GBA), et surtout son énorme intérêt puisé dans la force des sentiments qu'il véhicule, en somme toutes ces qualités qui font de LL l'un des meilleurs RPG de la GBA.

Yann









7 *Éditeur : Ubi Soft*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Très probable

One Piece : Nanatsushima Monogatari











One Piece est un RPG destiné aux plus petits. Nouveau phénomène à la DBZ au Japon, où il bat des records en termes d'audience et de ventes de mangas, One Piece est comme son aîné : il ne dispose que de jeux médiocres. Rien de vraiment catastrophique ici, mais entre une maniabilité molle pour les déplacements et des combats tactiques un peu lents et répétitifs, il n'y a pas vraiment grand-chose à garder. Techniquement, on est loin d'un Golden Sun, voire d'un Pokémon, et les graphismes fouillés et colorés en extérieur deviennent fort pénibles une fois l'aventure transposée dans une caverne sombre. Banpresto a dû oublier qu'il faisait un jeu GBA. Et là, je ressors l'une des 47 phrases types de tests de jeux vidéo : « Les fans du genre apprécieront cependant. »

Greg



5 *Éditeur : Banpresto*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : On n'est pas aux pièces !

Prince of Tennis Aim at the Ace





Décidément très en vogue au Japon, ce manga un rien romantique aborde le tennis sous un angle plutôt surnaturel. En plus de leurs noms incroyables (ah, Mr Passion !), les joueurs disposent de coups spéciaux à faire pâlir Yannick Noah ou à défriser Gustavo Kuerten ! Cependant, l'approche de ce 2e opus GBA se place sous le signe du RPG et apparaît diamétralement opposée au style arcade plus classique de son prédécesseur. En effet, ce titre est constitué de nombreux dialogues ponctués par des phases de gestion de l'équipement et des coups. Les matchs se déroulent sous forme de menus entrecoupés par de jolies animations illustrant les échanges. Malheureusement, le manque de rythme des matchs et leur côté scénarisé rendent ce titre assez lassant, si bien qu'à moins d'être un inconditionnel du manga, mieux vaut attendre le prochain épisode (d'ailleurs en démo dans la cartouche !).

Yann





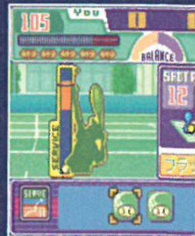


5 *Éditeur : Konami*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Service à suivre



One Piece : Nanatsushima Monogatari





Prince of Tennis Aim at th

Rockman Exe 3









Après les premières minutes de jeu, durant lesquelles on peste sur l'aspect graphique qui n'a pas évolué d'un iota, on remarque de grosses nouveautés au niveau de l'interaction de la customisation du père Rockman. La nouveauté la plus sympa sera cette fonction custom qui fonctionne comme un Tetris-like, où vous devrez assembler des blocs pour upgrader Rockma ; si vous vous ratez, il risque de bugger, etc. En dehors de cela, on retrouve le classique action-RPG qui fonctionne toujours aussi bien, malgré son coup de vieux après la sortie du dernier Pokémon. Sympa mais un peu gonflant à la longue. On attend de voir ce que donnera la « connectivité » avec la future version GameCube.

Greg

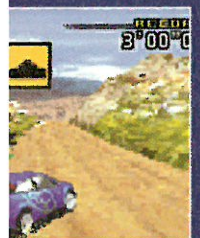




7 *Éditeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Prévue (date N.C.)



Samurai Deeper Kyo



Sega Rally Championship

Samurai Deeper Kyo




Les héros du manga homonyme qui connaît un franc succès au Japon (ici aussi chez Kana/Dargaud) se payent des vacances et squattent votre GBA dans un beat'em all en vue verticale. Voilà qui a le mérite d'être original, et uniquement original d'ailleurs. Car même en tentant d'imaginer que SDK pourrait être un hommage à Commando ou Ikari Warriors, on n'accroche pas. C'est pénible, moche, et pas maniable. Par la suite, ce triste jeu pauvrement scénarisé propose de changer d'armes pour égayer le tout. Mais vu que les 5 persos disponibles sont déjà tristes à mourir, à part être vendu en pack avec un clone vivant de Christina Aguilera, je ne vois pas ce qui pourrait apporter une once d'intérêt à ce jeu.

Greg









4 *Éditeur : Bandai*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Never !

Sega Rally Championship





Il y avait franchement de quoi s'enthousiasmer à l'annonce de la sortie du légendaire Sega Rally sur GBA, mais au vu du résultat, on ne pourra que rester un chouïa sceptique. Si on le compare à V-Rally d'Infogrames, il faut avouer que le soft fait un peu maigrichon avec ses 4 véhicules et sa petite dizaine de circuits. Si le plaisir de pilotage se révèle fort agréable, en revanche, on ne pourra que pester face à la réalisation qui demeure inégale selon les pistes. De plus, les textures sont grossières et la présence du clipping n'arrange en rien l'aspect visuel. Heureusement, l'ambiance sonore s'avère excellente, avec des digits vocales très réussies. SRC reste un bon petit jeu de course, même s'il n'ébranle aucunement l'incontournable V-Rally.

Kendy









7 *Éditeur : Sega Rosso*
Compréhension de la langue : Super inutile !!!
Sortie européenne : Courant 2003 ?

Toutes les sorties du mois passées au crible

Rronnnzzzzzzzz. Hein heu quoi, keskispasse ? Pas grand-chose ? Ben ouais, comme chaque année à la même période. (NDTraz : Willow est TOUT le temps aigri, ne vous inquiétez pas.) Les éditeurs ont tout donné pour les fêtes afin de réaliser 60 % de leur chiffre d'affaires ; il faudra attendre le mois prochain pour que ça redémarre vraiment. À l'heure où nous écrivons ces lignes, la rédaction attend toujours une « VRAIE » version testable de Primal, pas celle, complètement buggée, que certains de nos confrères n'ont pas hésité à utiliser... Mais bon, après tout, ça les regarde. Les possesseurs de Xbox, quant à eux, vont enfin goûter aux joies cinématographiques et ludiques de Metal Gear Solid 2. Petite déception en ce qui concerne Racing Evoluzione, un jeu visuellement impressionnant au potentiel énorme mais malheureusement victime du mass-market, la simulation ayant été une fois de plus sacrifiée sur l'autel de l'arcade grand public. Dommage ! De son côté, Konami, avec Contra, a pensé aux « vieux c... » qui croient encore dur comme fer que les jeux vidéo, c'était mieux il y a 10 ans. Enfin, si vous êtes un inconditionnel de Rayman, le troisième volet tient toutes ses promesses !

Top rédac

The Legend of Zelda Kaze no Takuto. Celda. Zenda. Mais surtout : Waaaah ! Le voici arrivé, telle une délivrance, porteur d'un message d'espoir pour des millions de joueurs. Une véritable bouffée d'air frais, un signal fort de Nintendo qui, en trompant nos espérances, en nous surprenant, est parvenu à nous envoûter plus que de raison. Mais que vient faire la raison, là où la passion s'exprime ? Voui, là, en toute intimité, j'ose vous le demander. Comme ça, tout de go. Qu'il est agréable de se sentir déboussolé devant une œuvre. Une œuvre d'art animée, voire ludo-numérique (© Aruno). À l'image de ce Zelda, notre appréciation pourra en choquer, en surprendre quelques-uns. Mais nous aimons, et par amour du beau jeu nous le déclarons : The Legend of Zelda Kaze no Takuto nous a fait atteindre le nirvana international...

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Note	Appréciation
0	*Tout juste bon à caler une table.*
1	*Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !*
2	*De très grosses lacunes. Urgl !*
3	*Une minute de plaisir. Et encore !*
4	*Pourrait vraiment mieux faire.*
5	*Un jeu tout juste moyen, sans plus.*
6	*À acheter éventuellement, si on aime le genre.*
7	*Un bon jeu à de nombreux égards.*
8	*Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.*
9	*Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.*
10	*Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.*

La rédac en folie !

Karine

Futur, ure : nom masculin ou adjectif. Racine latine (XIIIe) « futurus ». Qui appartient à l'avenir, cultivant l'indécision, l'impalpable... D'après le *Petit Robert*, dans le sens religieux, exemple : « La vie future », il s'agit de celle qui doit succéder à la vie terrestre. Mouais, moi, il se trouve que je l'aimais bien « ma vie terrestre »...



Son jeu du mois

The Legend of Zelda (GC)

Angel

Le futur est fait de mystère et c'est ça qui le rend angoissant. Est-ce qu'Augustus est vraiment mort ? Pourquoi Fry s'est retrouvé cryogénisé ? Homer va-t-il arrêter la Duff ? Bauer pourra-t-il empêcher l'explosion d'une bombe nucléaire à L.A. ? Autant de questions existentielles auxquelles seul l'avenir pourra répondre.

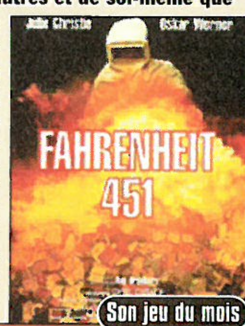


Son jeu du mois

The Legend of Zelda (GC)

Mister Brown

Le futur est une notion abstraite de la pensée, une projection des autres et de soi-même que l'on prédit, que l'on espère, voire que l'on redoute. Faut-il croire en lui ou tout simplement renoncer d'avance si l'on arrive à lire dans les lignes de la main ? L'avenir, ou plutôt le futur, nous le dira. En tout cas, moi, je n'y ai jamais cru !



Son jeu du mois

Rayman 3 (GC)

Trazom

Le futur, tout le monde en a peur, car il n'est pas, par définition, prévisible. Pourtant, tout ce que l'on fait tend vers ce seul but : le rendre « vivable ». Un grain de sable peut venir détruire ce que vous avez mis des années à bâtir. Comme dirait Jamel le prophète : « Sur la vie d'ma mère, mesdames et mesdames ! Le futurrrr, c'est la misèrrrrrre ! Eh oui, mon p'tit viou ! »

Son jeu du mois

The Legend of Zelda (GC)

Gollum

Le futur représente pour moi une bien imprévisible damoiselle. Vivre dans l'espoir de capter son attention peut paraître risqué, tant sa soyeuse chevelure hypnotise, tant, à l'image des sirènes, son chant envoûte mais peut mener vers les récifs. N'oublions pas, l'admiration béate ne fait pas avancer... et le futur, c'est le mouvement !



Son jeu du mois

The Legend of Zelda (GC)

Willow

Le futur pour moi, c'est simple, c'est la partie du temps qui vient après le présent. Maintenant, me demandez pas d'aller au-delà de cette réflexion, j'ai dû cogiter pendant trois plombes avant de pouvoir vous donner cette définition. Quelqu'un a un cerveau à me prêter ?



Son jeu du mois

The Legend of Zelda (GC)

Chris

Le futur se soumet à l'image que l'on s'en fait. Si, si ! Évidemment, la société impose durement ses limites et ses modèles. S'en éloigner réclame une force et une volonté primaires que seuls nos ancêtres chassant le mammouth devaient encore avoir. Disons qu'il faut vivre avec son temps, à défaut de le forger...



Son jeu du mois

The Legend of Zelda (GC)

LES JEUX DU MOIS

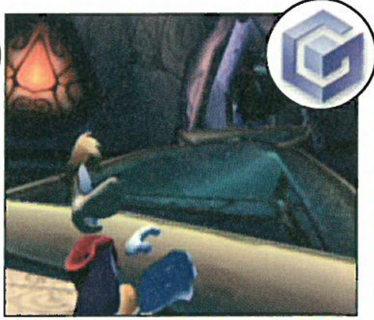
Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



The Legend of Zelda Kaze no Takuto (GC)



Metal Gear Solid 2 Substance (Xbox)



Rayman 3 Hoodlum Havoc (GC)



Space Channel 5 Part 2 (PS2)

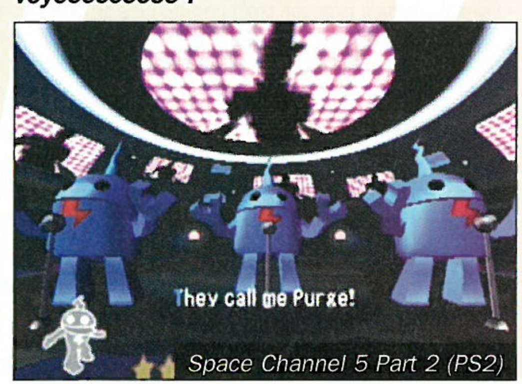
TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1.	The Legend of Zelda Kaze no Takuto (GC)	26 pts	Nouveau	
2.	GTA Vice City (PS2)	21 pts	-7	↓
3.	Splinter Cell (Xbox)	18 pts	-3	↓
4.	ICO (PS2)	15 pts	-1	↓
5.	Winning Eleven 6 Final Evolution (PS2)	14 pts	Nouveau	
6.	Hitman 2 (PS2/Xbox)	12 pts	=	
7.	Star Fox Adventures (GC)	9 pts	=	
8.	Resident Evil (GC)	8 pts	=	
9.	Colin McRae Rally 3 (PS2/Xbox)	6pts	-1	↓
10.	Project Zero (PS2)	5 pts	-3	↓
	WRC II Extreme (PS2)	5 pts	-2	↓
	Pokémon Sapphire (GBA)	5 pts	=	
	Shenmue (la série !)	5 pts	=	

JOYPAD MÉGASTAR

Il n'y a pas de grands ou petits Mégastars. Non. Au royaume des MégaRe-stas, toutes les re-stas sont rois, voire reines. Ainsi, en ce mois de février où les peaux sont transies et où les pulls se multiplient, nous accueillons trois MégaRe-stas avec Space Channel 5 Part 2 (PlayStation 2), Rayman 3 Hoodlum Havoc (GameCube) et le très « cinématiquifiant » Metal Gear Solid 2 Substance (Xbox). Comme on dit chez nous : céééééé vouuuuus qui voyééééééééé !



Space Channel 5 Part 2 (PS2)

ON EN RÊVE DÉJÀ...

GOLLUM >>>>>>>>>>>>>>> ICO 2 (PS2) et biohazard 4 (GC)
WILLOW >>>>>>>>>>>>>>> Deus Ex 2 (Xbox) et Tenchu La Colère Divine (PS2)
CHRIS >>>>>>>>>>>>>>>> Tenchu La Colère Divine (PS2) et ICO 2 (PS2)
ELWOOD >>>>>>>>>>>>>>> Projet BG&E (PS2) et Deus Ex 2 (Xbox)
KENDY >>>>>>>>>>>>>>> Starcraft Ghost (PS2/Xbox/GC) et Operation Flashpoint (PS2/Xbox)
GREG >>>>>>>>>>>>>>>> Star Ocean 3 (PS2) et Soul Calibur II (multi)
TRAZOM >>>>>>>>>>>>>>> DOA Xtreme Beach Volleyball (Xbox) et Fable (Xbox)
RAHAN >>>>>>>>>>>>>>> Fable (Xbox) et Deus Ex 2 (Xbox)
JULO >>>>>>>>>>>>>>>>> Shenmue 3 (?) et True Fantasy Live Online (Xbox)
ANGEL >>>>>>>>>>>>>>> Soul Calibur II (multi) et Devil May Cry 2 (PS2)
KARINE >>>>>>>>>>>>>>> ICO 2 (PS2) et Fable (Xbox)
MISTER BROWN >>>>>>>>> Silent Hill 3 (PS2) et Devil May Cry 2 (PS2)

Elwood

Si on se place du point de vue de notre biotope, le futur, c'est un ensemble de variables chaotiques que l'on subit plus qu'on ne les maîtrise… Un destin parfois peu enviable, au regard de celui de Mister Brown, personnage emblématique d'un « no ture » bien ngrat ! Mais ça reste un gars bien. Chez lui, il descend les poubelles…



Son jeu du mois : Rayman 3 (GC)

Kendy

Le futur, je le vois chaotique. Dès le 12 août, les pôles magnétiques de la Terre vont basculer, engendrant une catastrophe naturelle. Ensuite, il y aura 2012, une année fracassante qui sera le point de rencontre avec la planète Nibiriu. Bien sûr, cela se traduira par un immense choc frontal apocalyptique.



Son jeu du mois : Rayman 3 (GC)

RaHaN

Le futur, c'est un peu comme le brouillard de guerre d'un STR. C'est noir, on ne voit pas ce qui s'y cache, mais on sait qu'on devra faire très attention et le dissiper vite, avant qu'il n'en sorte des ennemis qui pourraient saccager notre belle base érigée avec amour. Le futur, c'est à nous de l'éclaircir !



Son jeu du mois : The Legend of Zelda (GC)

Greg

J'ai ouvert mon premier *Famitsu* il y a 13 ans. J'ai rien capté mais c'était génial, le jeu vidéo japonais. Depuis, cette institution qui m'a fait rêver et avancer m'a offert une petite place en son sein. Pour moi, le futur, c'est finalement la passion et le moteur que cela représente pour avancer. Poil au nez.



Son jeu du mois : The Legend of Zelda (GC)

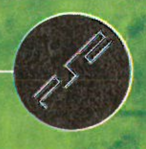
Julo

Le futur, c'est ce qui nous empêche de vivre sereinement. On veut se faire peur en l'imaginant et ça gâche notre présent. Finalement, y a que le passé de bien stable, mais il représente notre ancien présent modifié par notre peur de l'avenir… Finalement, le futur, c'est cette put… de portion de temps qui fout le boxon dans notre vie. Voilà !



Son jeu du mois : The Legend of Zelda (GC)

Machine **PlayStation 2** Genre **Tactique (tour par tour)**



Dynasty Tactics



En matière de tactique, Koei peut aisément prétendre au trône sur PlayStation 2. Après les Kessen, Dynasty Tactics propose un gameplay neuf, que certains trouveront rébarbatif et d'autres génial.

Se déroulant dans le même univers médiéval oriental, Dynasty Tactics est à la tactique ce que Dynasty Warriors est à l'action : un concentré qui s'adresse avant tout aux fans du genre. Mais alors que ce dernier n'est peut-être pas le plus attrayant de sa catégorie, Dynasty Tactics semble quant à lui proposer une formule bien plus réussie... d'autant que la concurrence est nettement plus faible sur son créneau. Les amateurs de Kessen n'ont en effet pas eu grand-chose à se mettre sous les crocs en la matière ; ils accueilleront sans doute ce nouveau titre à bras ouverts, et ils auront raison !

Complexe, riche, prenant

Dynasty Tactics propose trois campagnes se déroulant à l'époque des grandes guerres de dynasties de la Chine médiévale, tout en restant pure fiction. Chacune s'attache à la route d'un des grands leaders (Sun Ce, Liu Bei ou Cao Cao) de cet univers, et toutes offrent un déroulement différent et une durée de vie conséquente. On pourra distinguer deux « phases » de jeu : les phases stratégiques (sur la carte générale) et les phases de combat (sur des cartes aléatoires en 3D temps réel). Pendant les premières, il s'agira de bouger ses armées, recruter de nouveaux généraux, envoyer des espions ou des diplomates, et, d'une manière générale, faire progresser l'histoire. Lorsque les armées déplacées rencontrent des armées ennemies, on passe à la seconde phase : le combat proprement dit. Celui-ci, au tour par tour, s'appuie sur deux ficelles simples en apparence, et étroitement liées : l'enchaînement de combinaisons tactiques et la prévision du déroulement de la bataille. Mais le système des tactiques et l'ensemble du jeu s'avèrent en réalité fort complexes, un peu à la manière du jeu d'échecs qui est en surface plutôt simple, mais dont la portée dépasse de loin le concept. Chaque armée (maximum huit engagées par camp dans une seule bataille), dirigée par un général, dispose de tactiques. Les conditions pour leur utilisation et leurs effets varient, suivant bien des critères. La plupart modifient la position des armées sur les cartes quadrillées ; lorsque les ennemis entrent en contact avec une autre armée dont les conditions de tactique sont présentes, une combo se déclenche alors, et ainsi de suite. Cumuler ainsi le déclenchement de tactiques, les unes après les autres, est source d'un plaisir indéniable lorsque cela fonctionne... Mais ce sera aussi une source de frustration intense lorsqu'une stratégie planifiée avec attention avortera à cause d'un mouvement ennemi imprévu, ou de tout autre grain de sable dans la mécanique du stratège.

L'utilisation des « atouts », sortes de pouvoirs exercés sur n'importe quelle armée d'une carte, est proportionnelle à l'intelligence de votre stratège.





Pendant les batailles, l'interface offre de changer l'angle de vue de la caméra, de zoomer, ou encore de modifier les données affichées.

L'écran principal de la carte générale permet de bouger ses armées, d'en créer, de nommer un émissaire, de passer en revue ses troupes, etc.



fiche technique

Éditeur	THQ
Développeur	Koei (Japon)
Genre	Tactique (tour par tour)
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	-
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de campagnes	3
Spécial	Version anglaise sous-titrée français
Existe sur	Terre

Les détails

Les tactiques sont au cœur des batailles, mais bien d'autres paramètres influent sur la réussite des campagnes, à commencer par les généraux dirigeant les armées. Ils ont trois caractéristiques (force, intelligence, charisme), desquelles découlent les trois types

Agréables sans toutefois offrir le pep qu'on pourrait leur demander, les saynètes en 3D temps réel permettent d'apprécier les effets des tactiques.



de tactiques qu'ils pourront apprendre. En cumulant les tactiques au cours d'une bataille, il est possible de capturer des généraux ennemis. Chaque général peut aussi porter des objets modifiant leurs caractéristiques lorsqu'ils sont découverts et équipés. Enfin, plus les généraux se battent, plus ils grimpent de niveau, pouvant ainsi diriger plus d'hommes (ce qui équivaut aux points de vie de l'armée), et apprennent de nouvelles tactiques. Le nombre de villes sous contrôle sur la carte générale détermine le nombre de généraux que vous pouvez contrôler. Ceux qui ne dirigent pas une armée peuvent être affectés aux missions diplomatiques ou à l'espionnage s'ils en ont la compétence, ou encore au recrutement de généraux encore civils (non alignés avec l'un des trois royaumes). Bien entendu, chaque armée peut être de plusieurs types, de base (archers, cavaliers, lanciers, etc.) ou avancé (bâtisseurs capables d'élever diverses constructions pendant une bataille), chaque type fonctionnant plus ou moins bien contre d'autres, à la manière pierre-ciseau-feuille. Le dernier élément fondamental des batailles, c'est le moral des troupes. Chaque action joue sur celui-ci, et il est déterminant, car il conditionne l'ordre d'intervention des armées engagées. Plus il est haut, plus on agit en premier et régulièrement. De nombreuses tactiques influent sur le moral, et celui-ci déclenche également des compétences spéciales, dépendant des généraux, lorsqu'il atteint les extrêmes.

Réservé aux amateurs

Du point de vue technique, Dynasty Tactics ne brille pas particulièrement... Heureusement, à chaque tactique déclenchée, une scène en 3D temps réel place dans l'ambiance et restitue un peu le caractère épique des batailles, mais c'est encore bien peu. Les représentations symboliques des armées, déplacements, et autres actions jouent la carte de la lisibilité et de la clarté, se privant ainsi d'une esthétique qui fait encore et toujours défaut à ce genre de jeu. Certains risquent aussi de les trouver répétitives, et on ne peut pas les passer (heureusement, c'est assez court). Également ponctuées par des cinématiques précalculées, les campagnes offrent embranchements et objectifs variés, et une tension guerrière assez bien romancée. Au final, Dynasty Tactics offre un gameplay vraiment plaisant, riche et bien pensé, mais dont l'intérêt n'apparaîtra qu'aux amateurs de prises de tête, et plus à la manière d'un puzzle game aux accents de RPG tactique qu'autre chose. Un très bon jeu dans sa catégorie... que la plupart des joueurs trouveront soporifique ou trop compliqué, mais il n'en est rien.

RaHaN

Un titre équilibré et fin, réservé aux amateurs de tactique et de prise de tête



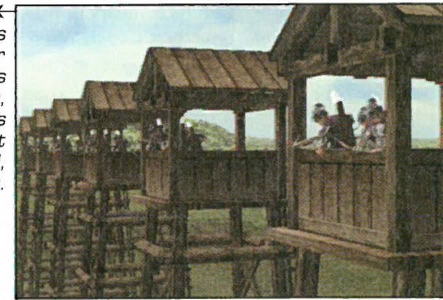
L'espèce de panier de basket lumineux indique qu'une tactique a été linkée sur cette unité : elle se déclenchera lorsqu'une autre sera utilisée.



Les placements de début de bataille influent sur les tactiques dont disposent les stratèges.



Un enchaînement de quatre tactiques, ça le fait. Mais attention : une fois utilisée, une tactique disparaît jusqu'à la prochaine bataille.



Les bâtisseurs peuvent ériger des tours de défense, des dépôts boostant le moral, et autres.

Notes



Technique

Le strict minimum compte tenu du genre.



Esthétique

Fidèle à l'époque traitée, elle aurait pu s'affirmer plus, autant en 3D qu'en 2D (parfois même un peu fade).



Animation

Si on s'en tient aux saynètes en 3D, moyenne. Pour le reste, inexistante ou presque.



Maniabilité

Tutoriaux un peu courts, mais interface simple et efficace.



Sons

Musiques dans le ton, très réussies, bruitages un peu en retrait, mais de bonne qualité.



Durée de vie

Avec trois campagnes complètes et le mode Deux Joueurs, plus les embranchements, c'est parfait.



Plus

Un gameplay riche.
Une ambiance sympa.
Un mode Deux Joueurs.



Moins

Techniquement faible.
Difficile d'accès.



Note d'intérêt

Plus loin...

Koei, qui nous a déjà offert des Kessen dans le domaine de la stratégie/tactique, signe ici un titre dont le succès étonnant au Japon est sans doute la cause première de la mise en chantier d'une suite, déjà annoncée. Sa sortie dans l'archipel nippon est prévue cette année, toujours sur PlayStation 2.



L'avis de RaHaN

Personnellement, j'adore. Dynasty Tactics n'est pas particulièrement beau, il est même austère, mais ses mécaniques m'ont passionné. C'est un titre qui s'adresse à un public réduit, c'est vrai, mais qui trouvera en lui tout ce qu'il peut désirer du point de vue gameplay.

L'avis de Julo

Malgré ses faiblesses techniques et esthétiques, ce nouveau jeu de stratégie a de bonnes choses à offrir aux fans du genre. Il lui manque peut-être une petite dose de cinématiques épiques et un meilleur développement du scénario à la Kessen I & II, mais il reste bien plus fin, profond et rigolo que ses aînés dans le système de jeu.





Primal

Toujours prévu pour le 12 février dans les bacs, Primal devait logiquement apparaître dans nos tests du mois. C'est en quelque sorte le cas, mais le prochain gros titre de Sony n'a pas pu arriver dans de bonnes conditions pour être évalué correctement...

Levallois-Perret, le 13 janvier 2003, deux heures et demie du matin. Je commence finalement à rédiger les quatre pages qui sont prévues depuis que nous avons commencé à réaliser ce numéro de Joypad... Et pourtant, le test n'a pas réellement eu lieu. Du moins, malgré tous nos efforts, pas dans des conditions suffisantes pour nous permettre de mettre une note. Normalement, à ce stade avancé du mois, tous les textes



du magazine sont déjà bouclés depuis 24 heures. Mais laissez-moi tout vous expliquer depuis le début...



Making of

Ce n'est pas la première fois qu'un titre prévu pour le mois de sortie du magazine ne trouve pas le chemin de nos pages de tests. Mais d'habitude, nous savons à l'avance, grâce aux éditeurs, que nous ne pourrons pas avoir de version à temps pour la tester. Comme vous l'aurez sans doute déjà compris, le cas Primal est un peu différent. Nous avons reçu à temps une version labellisée « review », c'est-à-dire testable. C'est bien entendu l'éditeur qui labellise ses versions, les validant ainsi pour que les magazines puissent les tester. Mais après deux jours de palabres sur ce disque soi-disant testable, je jette l'éponge : jamais version review n'a été moins testable que celle-ci. Elle plante toutes les 20 minutes et s'avère bourrée de bugs gênants que je dois contourner tant bien que mal. De coups de téléphone en prises de renseignements pour s'enquérir de ce qui se passe, la tension monte, et nous arrivons au bouclage : un petit week-end nous sépare de l'envoi des pages à l'imprimeur, une nouvelle version « 2nd review » arrive dans ma boîte aux lettres. Malheureusement, les sauvegardes ne sont pas compatibles entre la version « review » et la version « 2nd review »... je vais être obligé de tout recommencer. C'est juste, mais on a déjà eu à faire face à ce genre de situation. Une nuit blanche et le test sera bouclé pile à temps pour être relu, corrigé, maquetté, re-corrigé puis envoyé à l'impression. Un après-midi de samedi passe, puis la soirée, la nuit... le temps pour moi d'arriver presque au point



Souvent, des mécanismes et portes demanderont les efforts des deux personnages à la fois. Le temps que les deux se bougent, ce sera assez fastidieux parfois...

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Sony Cambridge (G.-B.)
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	-
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de mondes	4
Spécial	Son Dolby Pro Logic II
Existe sur	Rien d'autre

Un des éléments repris de Soul Reaver : les portails téléporteurs permettant de voyager instantanément d'un point à un autre.

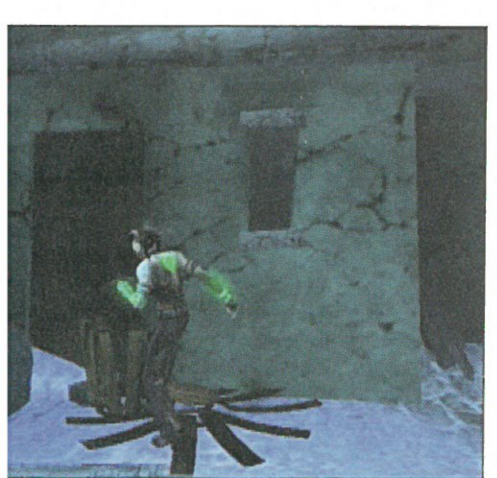
où j'en étais sur l'ancienne version. Mais me revoilà bloqué pour de bon : un script refuse de se déclencher, m'empêchant de progresser plus loin… et aucun moyen de contourner ce bug (pourtant, j'ai tout essayé). C'est à ce moment-là, normalement, qu'on tire la sonnette d'alarme et qu'on se dit : « Cette fois, c'est la mierda, on fait quoi ? »

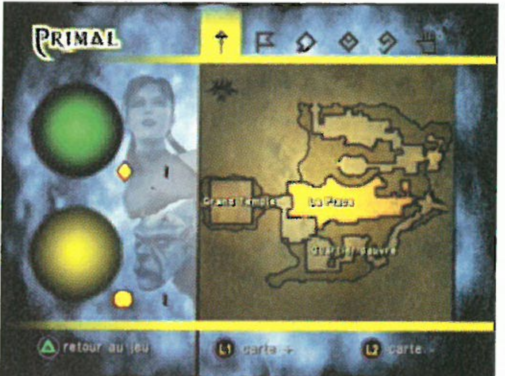
Pourquoi ? Comment ?

Pratiquement toutes les pages sont maquettées et prêtes, il ne reste plus comme gros morceau que le test de quatre pages que vous avez sous les yeux. Vous vous doutez bien que dans ces conditions, difficile de rendre un verdict : avec les plantages de la première version, impossible de juger de l'équilibre de l'histoire et de son rythme efficacement, ou de se plonger dans l'ambiance, sans compter les bugs qu'on ne saurait ignorer même si on devine qu'ils seront corrigés. Et avec la seconde, je n'ai même pas pu aller plus loin qu'avec la première : quid du scénario ? De la durée de vie ? Nous avons bien pensé à supprimer ce test pour le transformer en grosse Avant-première et le reporter complètement au prochain numéro, mais ça, c'était l'après-midi. Il nous est vite apparu que ce serait impossible : il aurait en effet fallu modifier des pages déjà montées (le sommaire, les folios, la page de garde des tests, etc.), et surtout décaler plus de soixante pages, une Avant-première ne pouvant apparaître magiquement au beau milieu des tests. Déjà que maquette, correction et rédaction étaient mobilisées ce dimanche pour le bouclage du reste du canard, on ne pouvait envisager de tout refaire au dernier moment. Bref, nous y voilà : nous laissons ce test inachevé, et nous nous contenterons d'évoquer tout ce qu'on peut, en regard des versions qui nous sont parvenues. Le verdict final apparaîtra le mois prochain, tant pis. Une dernière chose avant de parler du jeu : j'imagine que d'autres magazines publieront le test comme c'était prévu, sans doute sans évoquer les graves problèmes qu'ils n'ont obligatoirement pas manqué de rencontrer, eux aussi (tous les magazines ont les mêmes versions « review », et la plupart bouclent plus ou moins en même temps que nous, voire plus tôt…). Sans faire plus avant de commentaires fallacieux, nous avons pour notre part choisi de procéder ainsi… Libre à vous de consulter nos collègues pour avoir des impressions « plus précises » sur Primal dès à présent. Les nôtres, on vous les promet pour le mois prochain !

Bon, à part ça…

Primal semble avoir tout du grand jeu. Superproduction dont nous vous parlons depuis déjà longtemps, le titre des studios de Cambridge mise sur une ambiance soignée, une réalisation grandiloquente et une formule de gameplay aux ficelles


Disséminés partout dans le jeu, des tonneaux et autres vases peuvent être brisés, révélant parfois des bonus… trop rarement.



Dans nos versions, les plans manquaient un peu d'indications ; espérons que la mouture finale nous indiquera plus précisément où aller.



Un DVD-Rom bien exploité !

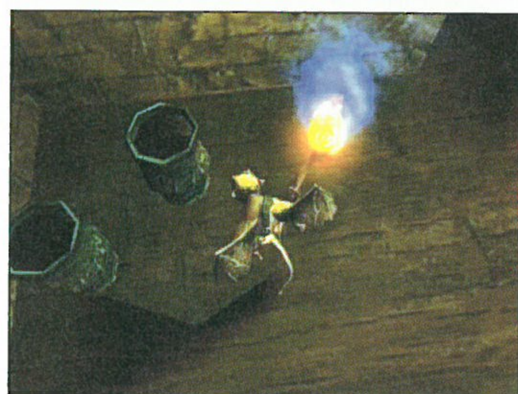
Primal sent la superproduction jusque dans ses différentes options, aussi développées que celles d'un DVD Vidéo. En effet, on pourra à loisir changer la langue (voix) à la volée, mais aussi ajouter des sous-titres, bien entendu présents dans chaque langue. Trop rares, ce genre de raffinements ne s'arrêtent pas là : compatible Dolby Pro Logic II, Primal s'offre aussi le luxe d'un mode Widescreen qui permet de jouer en plein écran sur une télé 16/9 sans que tous les personnages n'aient l'air de nains obèses. Vivement que ce genre de détails se démocratisent !



Ah ! Et bien entendu, on aura droit au choix 50/60 Hz et même au progressive scan !

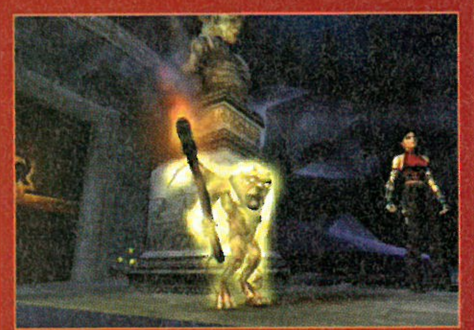

L'exemple typique du passage exaspérant car inutile et fastidieux : Scree doit escalader, Jen se faufiler, le tout pour 5 mètres et quelques minutes de gameplay en plus.




Certains puzzles manquent d'indices : ici, il faut poser trois vases dans un coin de la pièce pour faire s'écrouler un sol dont les faiblesses sont trop masquées par la pénombre.

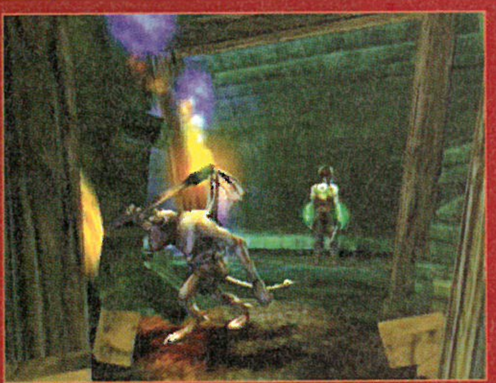
Du côté de chez Scree

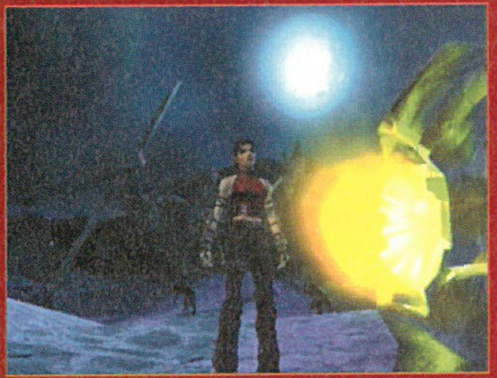
Il est plutôt laid, petit et il a une démarche ridicule, mais Scree dispose de bien des talents. C'est aussi et surtout celui qui nous éduquera sur les mondes de Primal et qui fournira quelques indices lorsqu'on se retrouvera coincé... Malheureusement, les indices, parfois, ne suffiront pas. Certains resteront ainsi bloqués longtemps, à n'en pas douter. Mais voyons plutôt quelques exemples de ce dont Scree est capable :


Scree peut posséder certaines statues, faites de la même roche que lui. Mais pour cela, il doit avoir collecté suffisamment de pierres férales.


Gardien de l'énergie férale, Scree saura exploiter roches et cristaux d'énergie, et revigorer ainsi Jen quand elle en aura besoin en transférant l'énergie.


Changé en pierre, il offrira une prise solide pour permettre à Jen d'utiliser une corde.


Il est celui des deux qui portera les torches, mais aussi les autres objets, parfois bien plus lourds que sa petite taille ne le laisserait imaginer.


Au travers de ces passages, Scree peut aussi se téléporter. Où qu'il soit, il apparaîtra alors aux côtés du portail.





variées. Tout commence sur une cinématique nous contant comment Lewis, le petit ami de l'héroïne Jen, se fait kidnapper à la sortie de son concert par un gros démon. Jen tombe dans le coma et se retrouve à l'hôpital après l'agression. C'est là qu'elle se réveille en présence de Scree, la gargouille qui va l'accompagner pour le reste de ses aventures, et qu'elle se rend compte que la projection astrale, que sortir de son corps... ce genre de choses, ça existe. Pressée par la bestiole de pierre, la voilà qui débarque dans le Nexus sans plus attendre, découvrant que ce lieu étrange et inconnu est le trait d'union de quatre mondes, alignés deux à deux. Scree lui explique ainsi l'existence d'Arella, la Dame de l'Ordre qu'il sert, et d'Abaddon, le Seigneur du Chaos qui pose tant de problèmes. La suite de l'histoire, ce sera à vous de la découvrir. Nous aurions bien pu vous dire ce que nous en pensions... mais on se contentera donc d'évaluer le début. Un peu abrupte, l'entrée en matière manque de réalisme ; moi, si j'étais trimballé du jour au lendemain par une gargouille dans des mondes parallèles peuplés de créatures étranges, je poserais bien plus de questions que Jen ! Pour le reste, chacun des quatre mondes dispose de sa propre mini-histoire. Si les quatre quêtes sont bien entendu liées par l'intrigue principale, la disparition de Lewis et les problèmes d'équilibre entre Ordre et Chaos, elles proposent toutes un chapitre bien différencié du reste, avec ses acteurs principaux et sa trame. On se retrouve ainsi à réaliser des tâches diverses, dont peu finalement nous apprennent le pourquoi du comment dans le fond (tout de moins au début de l'aventure, pour ce que nous avons pu en voir). Primal est définitivement un titre articulé autour de son scénario... dont nous ne connaissons pas encore toutes les ramifications et autres implications.

Les boss font aussi partie du lot... Ici, Scree possède une statue à la mesure de l'ennemi !





Les impressions

Si bien des points restent donc obscurs avec ces sombres histoires de versions pourries, il y a tout de même quelques trucs dont nous sommes sûrs, à commencer par la valeur technique du titre. De


L'aventure est truffée de cinématiques de grande qualité, ponctuant régulièrement l'évolution de l'histoire.

ce point de vue, c'est clair : ça casse la baraque ! On le pressentait avec facilité, mais Primal offre une réalisation d'une qualité rarement atteinte. Bien des jeux Xbox sont cent fois plus laids que celui-ci, dont l'ambiance graphique (et sonore) dépasse de loin la plupart des titres réalisés sur PlayStation 2. C'est absolument magnifique, à tout point de vue. Primal laisse la même sensation qu'un Soul Reaver à son époque sur PSone, ce qui n'est pas peu dire. Il lui emprunte d'ailleurs de nombreux autres éléments, à commencer par son ambiance gothique, mais aussi la grande part de gameplay dévolue à l'exploration et aux puzzles, en passant par l'évolution de Jen, qui acquiert des formes démoniaques différentes à chaque nouveau chapitre. Malheureusement, il semble qu'elles n'aient finalement que peu de pouvoirs particuliers dont le game design tire parti régulièrement, et surtout avec astuce. Elles ont leur importance (surtout la seconde, qui permet d'aller sous l'eau), c'est certain, mais on aurait aimé quelques capacités plus folkloriques... Une fois de plus, n'ayant pu apprécier toute l'étendue du jeu, ce bémol reste à confirmer. Pour poursuivre sur les mécaniques de jeu, le couple Scree/Jen s'avère bien entendu essentiel à l'ensemble. Complémentaires, il arrive qu'ils soient séparés à cause de l'histoire ou de par leurs capacités différentes. On ne peut cependant s'empêcher de penser que, quelquefois, la nécessité de procéder séparément avec les deux personnages pour franchir un court passage tient plus de l'allongement de gameplay que du puzzle bien ficelé. En effet, Jen peut se plaquer contre un mur pour franchir des margelles, que Scree devra généralement contourner en utilisant sa capacité à escalader certaines parois de pierre. Une fois ça va, mais quand on nous ressert ce genre de passage de quelques mètres à peine plusieurs fois, on se sent ralenti inutilement dans l'aventure... et c'est plutôt dommage.

Une fois n'est pas coutume, nous n'avons pas pu faire un test complet de Primal... Le verdict, ce sera pour le mois prochain !



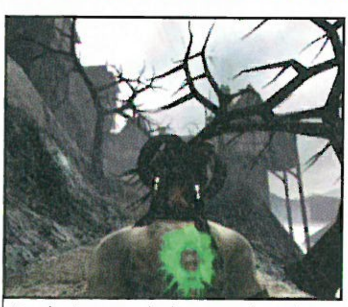
La plupart des ennemis doivent être achevés avec un coup fatal, comme dans Soul Reaver.

Conclusion en suspens

Il y a bien d'autres défauts qui semblent poindre à l'horizon, et contre lesquels on ne peut que vous mettre en garde en attendant le verdict final. Les phases de combat, par exemple, ne sont pas assez excitantes. L'action manque de pêche et de spectaculaire, malgré des effets spéciaux absolument magnifiques. La musique trash est peut-être d'ailleurs là pour témoigner d'un manque, cherchant à pimenter les affrontements mais cassant plutôt le reste de l'ambiance, admirablement bien tissée par des musiques orchestrales plus adéquates. Les combats manquent un peu de fluidité aussi... mais ce n'est définitivement pas là que se joue le cœur de Primal. Il se joue dans la construction de l'aventure, son rythme, son scénario et son ambiance... et nous n'en jugerons pleinement qu'avec une version vraiment finale. Reste que Primal a de très beaux atours, c'est indéniable. Les plus hardis d'entre vous y trouveront à n'en pas douter de nombreuses qualités... mais les défauts que nous avons remarqués sur nos versions pourraient aussi, s'ils se révèlent trop présents sur la version finale, gâcher un peu le plaisir. Deux semaines à attendre après la sortie du jeu pour le verdict final, c'est pas la mort, hein ? Rendez-vous donc dans notre numéro de mars, et désolés encore... Huit heures du mat', je vous rends l'antenne, Cognacq-Jay (euh, non Boulogne), à vous les studios. La suite au prochain épisode !

RaHaN





Le temps n'existe pas dans les quatre royaumes. Ainsi, Aetha, le troisième, est en permanence plongé sous un orage aux pluies diluviennes.

Notes

19 Technique
Du très grand art. Plus optimisé que ça, tu décèdes : sans doute le titre PS2 le plus abouti du genre.

19 Esthétique
Décors fabuleux, effets magnifiques et design hors pair, sauf quelques monstres un peu difformes.

15 Animation
Très souple pour le gros du jeu, elle aurait gagné à être plus impressionnante et plus lisible en combat.

? Maniabilité
Pour l'instant, le combat manque de fluidité, même s'ils sont jouables. Quelques passages un peu poussifs.

18 Sons
Excellentes musiques, ambiances parfaites, doublages réussis. Les bruitages vont du moyen à l'excellent.

? Durée de vie
J'ai beau faire abstraction des nombreux plantages, difficile de savoir. Il semble qu'elle soit assez longue.



+ Plus
La réalisation. L'ambiance.

– Moins
On verra avec une VRAIE version !



?/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Comment ? Pas de note ? Eh bien oui : ce n'est pas de gaieté de cœur, mais nous ne pouvions pas faire autrement. Entre fournir un faux test et le reporter jusqu'au dernier moment, nous avons choisi : le verdict final sera pour le prochain numéro, exceptionnellement. Pour bien comprendre les raisons de cet état de fait, lisez SVP !



Les caméras dans le second monde, principalement sous-marin, donnent un peu le tournis... Esspérons que la version finale sera plus soignée à ce niveau aussi.

Racing Evoluzione



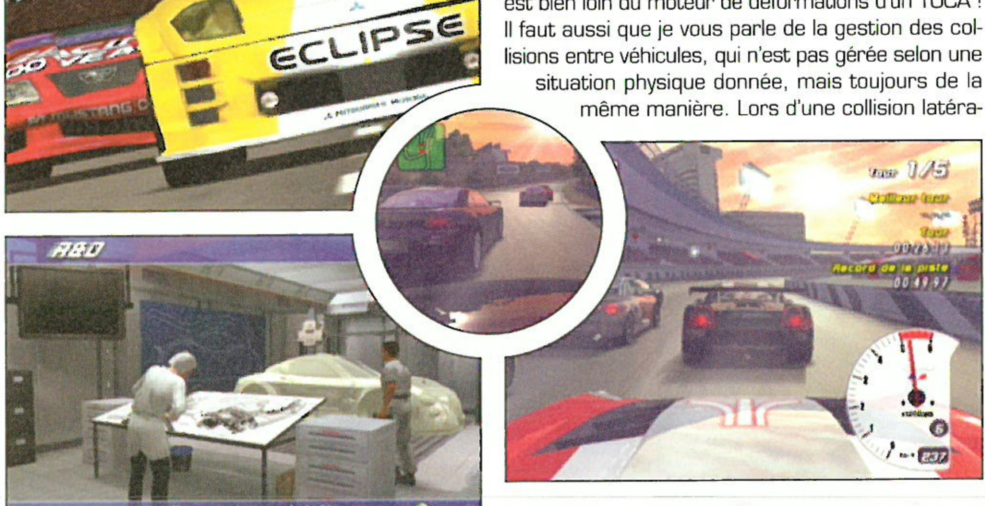
L'heure du verdict a sonné pour Racing Evoluzione, qui nous avait pas mal interpellé ces deux derniers mois. Le but avoué d'Infogrames était de créer un « Gran Turismo-like » sur Xbox, mais les deux titres jouent-ils au moins dans la même cour ?

Pas la peine de tourner en rond : ce qui frappe d'abord lorsqu'on voit pour la première fois Racing Evoluzione (RE), c'est son incroyable rendu graphique. Milestone a simplement tout donné pour obtenir ce résultat scotchant : c'est juste magnifique ! Je vous en ai déjà beaucoup parlé le mois dernier, mais retenez que la modélisation des caisses est hyper-précise, que les décors fourmillent de détails, que les effets spéciaux déchirent (rendu du bitume, reflets temps réel sur la carrosserie...) et que tout cela tourne à merveille sans que le moteur en souffre une seule milliseconde. Les quelques photos présentes sur ces pages en disent déjà assez long à ce sujet, mais il faut voir le jeu tourner pour s'en rendre véritablement compte, ou même se mater un petit replay de course pour en prendre carrément plein la tronche ! La principale qualité du jeu tient d'ailleurs dans ce souci du détail et de la finition, qui offre au gameplay sa source première d'immersion. Le track design y est pour beaucoup, avec des décors toujours variés d'une portion à une autre, une impression de gigantisme carrément bluffante... Tout ce travail sur le design ne va d'ailleurs pas sans rappeler un certain Gran Turismo 3 : il suffit de lancer un ralenti après une course pour se rendre compte que le hit interplanétaire de Polyphony Digital a servi de source d'inspiration.

Les départs n'ont rien de franchement important, il est toujours plus ou moins possible de rattraper son retard dans une course.

Si GT toi, j'aurais fait autrement

Malheureusement, lorsqu'il prendra le paddle en main, le fan de Gran Turismo sera quelque peu déçu... Car si RE s'inspire clairement du jeu de Sony sur le plan du design et de la réalisation, il en va tout autrement lorsqu'on s'intéresse de plus près à la jouabilité ! Ce n'est pas un défaut en soi, n'allez pas me faire dire ce que je n'ai pas dit, mais nous sommes ici en présence d'un gameplay 100 % arcade ! À vrai dire, on peut même difficilement faire plus arcade. On commence avec le comportement du véhicule, trop léger et franchement pas réaliste. On enchaîne les virages avec une facilité déconcertante, sans jamais se soucier réellement de sa vitesse. À 250 km/h, vous pourrez enfoncer la touche de frein d'un coup sans entendre le moindre crissement de pneu, tandis que vous pourrez en même temps négocier tranquillement le virage... Bof. À aucun moment on ne sent non plus un quelconque transfert de masses, les bolides n'ont absolument pas de poids. Autant dire que si vous n'aimez pas vous prendre la tête avec des simulations pointues, vous serez servi ! RE ne fait même pas la concession classique du moment, entre simu et arcade, mais choisit clairement son public. Pour continuer sur cette lancée, sachez également que si les déformations sur la carrosserie sont bien de la partie, elles n'affectent en rien la conduite et la mécanique. Vous pourrez manger un mur de plein fouet et repartir sur les chapeaux de roues, sans jamais voir autre chose que de la tôle vaguement froissée, qui ne se décroche jamais du véhicule. On est bien loin du moteur de déformations d'un TOCA ! Il faut aussi que je vous parle de la gestion des collisions entre véhicules, qui n'est pas gérée selon une situation physique donnée, mais toujours de la même manière. Lors d'une collision latéra-



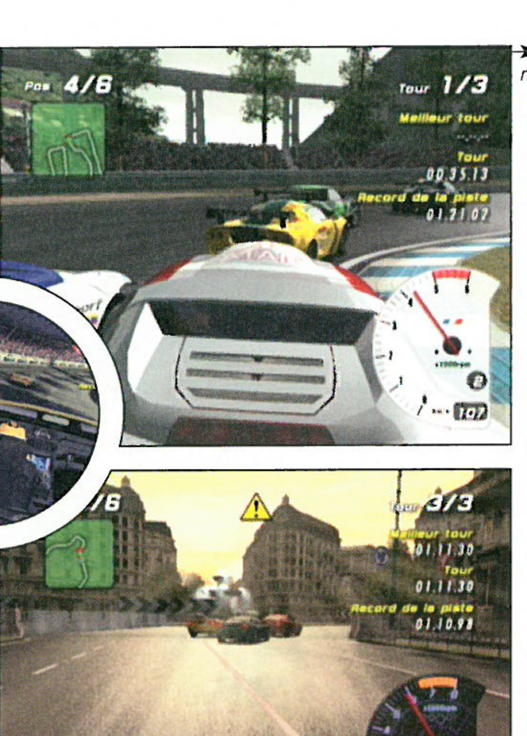
Lorsqu'un nouveau modèle est en construction, vous pourrez le voir évoluer ici d'une course à l'autre.

fiche technique

Éditeur	Infogrames
Développeur	Milestone (Italie)
Genre	Course
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de circuits	54
Spécial	Son Dolby Digital, volant, musique perso
Existe sur	Rien d'autre



Dans les anneaux, à grande vitesse, il faut tout de même prendre garde aux décrochages.



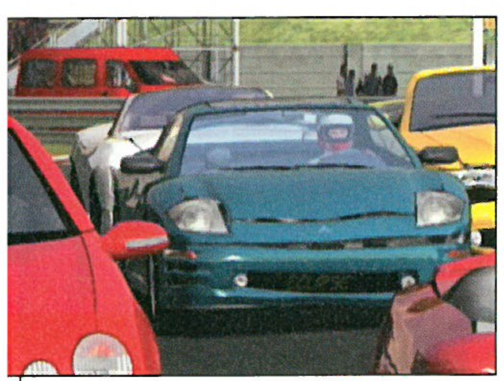
Les reflets sur le capot sont hallucinants de réalisme.

Cette vue est intéressante avec certains modèles, notamment les roadsters.



Les déformations sont bien de la partie, mais elles restent assez moyennement rendues, tandis qu'aucune partie de la carrosserie ne peut se détacher.

le, celui qui est devant gagne de la vitesse et celui qui est derrière en perd. Un principe qu'on se met vite à exploiter pour garder de l'avance, ou au contraire pour griller une place dans un virage… Voilà, mais finalement, tous ces points ne représentent pas vraiment des défauts, lorsque l'on sait qu'il s'agit d'un jeu Arcade, et qu'il existe un certain public pour l'apprécier. Ce qui me gène plus en revanche, c'est l'I.A. des voitures adverses, qui, même si elle réagit bien en situation de duel direct, a tendance à « tricher ». En fait, si vous vous plantez de nombreuses fois par exemple, il sera toujours possible de rattraper le peloton, qui ralentira pour vous laisser remonter le retard ! Ces adversaires ne creusent jamais l'écart entre eux non plus, ne se distancent jamais, tandis qu'ils deviendront tous anormalement bons lorsque vous aurez pris un peu d'avance… Non seulement c'est assez frustrant, mais surtout, ça a pour effet d'impliquer de moins en moins le joueur qui découvre toutes ces ruses. Autre point assez rebutant, surtout pour un jeu qui joue à fond la carte de l'arcade : les sensations de conduite sont franchement gâchées par des bruitages catastrophiques, qui ramollissent complètement le rythme des courses (d'autant qu'il faut jouer un certain temps avant d'avoir de gros bolides).



Les replays sont assez dynamiques, très proches de ceux de GT3.

Racing Evoluzione impressionnera tout le monde visuellement, mais il reste réservé à un public très arcade





Les réglages que vous pouvez effectuer en mode Dream sont assez sommaires… mais ils sont là.

Le mode Dream



Tout commence par l'achat de cette vieille station service…

Vous choisissez ensuite le nom de votre marque…

Vos locaux deviendront bientôt une grande usine super moderne…

Avec plein de gens qui bossent dedans…

Et où vous créerez plein de modèles de voitures…

Pour gagner des courses, devenir connu et imposer votre marque !

Florilège de caisses

Tous modèles, catégories et versions confondus, le jeu compte environ 80 caisses différentes, soit issues de la réalité avec des marques comme Toyota, Lotus, Mercedes, Renault, etc., soit de l'imaginaire bouillonnant de quelques étudiants en design. Elles sont classées dans 4 catégories (Roadster, Sportcar, Supercar et Dreamcar) et peuvent être déclinées en trois versions différentes (Street, Evolution et Racing).





Le rendu du bitume est juste magnifique.

Les décors s'inspirent de pas mal de grandes villes européennes, comme ici avec les quais de Paris.

Zéro compromis ?

Cela dit, il faut tout de même noter que le joueur sera confronté à certaines difficultés sympathiques… Un virage raté vous emmène soit dans un bac à sable, soit carrément dans un mur, et dans les deux cas, cela aura pour effet de vous ralentir à mort. Le genre de truc à éviter durant le dernier tour, à l'approche de la ligne d'arrivée. Les ralentisseurs aussi pourront vous jouer des tours de temps en temps, lorsque vous décidez de mordre un peu trop dans une chicane par exemple. Idem avec certains dénivelés (notamment dans les pistes de montagne, excellentes), qui pourront vous faire perdre complètement le contrôle pour vous lancer ensuite dans un beau tête-à-queue. Bref, moi-même qui n'ai fait que pester sur la jouabilité trop simpliste au début, j'ai fini par être surpris, et même par accrocher de plus en plus. La progression dans le jeu n'y est d'ailleurs pas pour rien, car il vous faudra un sacré bout de temps avant de voir tout ce que RE a sous le capot ! Tout se déroule en fait dans le mode « Dream », dont nous vous parlions pour la première fois le mois dernier dans notre reportage. Pour ceux qui auraient loupé cette séance, sachez qu'il s'agit en gros d'un mode Carrière, sauf qu'en plus de jouer le pilote « kinenveu », vous devrez surtout gérer votre propre marque en créant des modèles, et en en vendant plein pour espérer devenir un grand constructeur.

Ma petite entreprise…

Tout commence par l'achat d'une vieille station service qui servira de Q.G. à votre nouvelle entreprise. Le jeu vous demande ensuite d'inventer un nom pour votre marque de voiture, et vous voilà lancé dans la construction de votre premier prototype. Ensuite, vous pourrez participer en tant qu'écurie à différentes courses, au milieu des plus connues (Mitsubishi, Mercedes, etc.). Grâce à vos victoires, vous gagnerez en renommée et vendrez de plus en plus de bolides au public. Les chiffres de ventes, matérialisés par des points sur un tableau, vous permettront petit à petit de fabriquer de nouveaux modèles et de participer à d'autres championnats.

Toutes les voitures que vous pourrez créer sont donc des modèles imaginaires, que les développeurs ont fait designer par des étudiants du monde entier par le biais d'un grand concours. En ce qui concerne les modèles réels, issus des plus grands constructeurs, vous ne pourrez donc les piloter que dans le mode Arcade, en les débloquant petit à petit durant votre progression. Vraiment original, d'autant que les menus du mode Dream sont entièrement animés, à la manière du dernier TOCA sur PS2. Il y a l'atelier, dans lequel votre première caisse est garée, avec votre mécano qui effectue des réglages. Ensuite, à certains stades de votre progression, le bâtiment s'agrandira et deviendra de plus en plus moderne, tandis que vous embaucherez de nouveaux per-



C'est ici que vous pourrez consulter vos chiffres de vente et vos fonds disponibles.



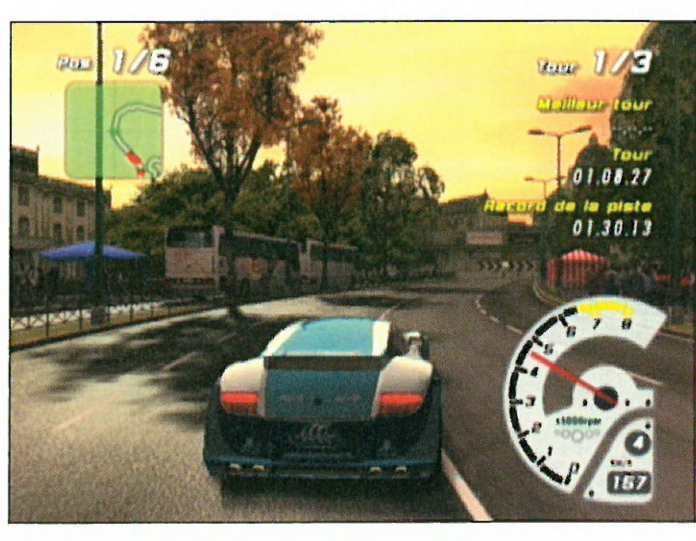
Les collisions sont assez mal gérées et peuvent être exploitées pour tricher un peu.



À deux, le jeu tourne bien, mais il n'est possible de jouer qu'en duel.



Il faudra jouer bien longtemps avant de pouvoir piloter ce genre de caisse.





En mode Dream, les challenges sont vraiment très nombreux.

Notes




16 Technique
Graphiquement, RE est réellement au top, mais la conduite et les modèles physiques sont assez décevants.

18 Esthétique
La modélisation des caisses, les effets spéciaux et les environnements sont magnifiques.

17 Animation
Le jeu tourne vite et ne souffre d'aucun ralentissement notoire.

14 Maniabilité
Malgré quelques réactions sympas, c'est de l'arcade pure et dure, sans subtilité mais jouable.



10 Sons
Les musiques font pitié (mais peuvent être remplacées par les vôtres) et les bruitages manquent de pêche.



16 Durée de vie
Le mode Dream est franchement long et complet. Pour le reste, c'est du classique.



Plus
Le track design hallucinant ! Les graphismes et les effets spéciaux. Le mode Dream, original et long.



Moins
Conduite et modèles physiques. Les musiques et bruitages. Ça manque de pêche et de sensations.



7/10 Note d'intérêt

sonnages : une secrétaire, une responsable de la production, un designer… Les menus sont remplacés par différentes pièces dans votre usine et vous passerez de l'une à l'autre pour vous lancer dans la fabrication d'un nouveau concept, régler votre bolide, consulter vos trophées ou les chiffres de ventes du moment. Un mode sympa et franchement long (quelques dizaines d'heures), qui vous fera participer à des centaines de courses en vous laissant de temps en temps le choix entre avancer plus vite dans les catégories de modèles créés, ou bien en allant plus doucement pour débloquer toutes les caisses.

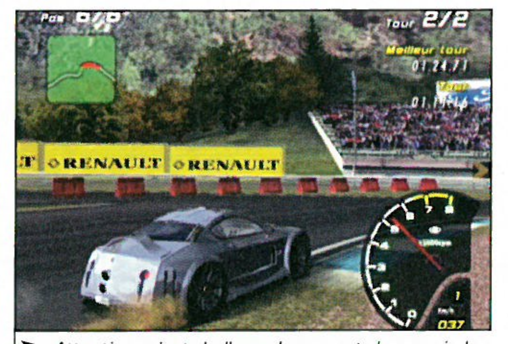
Constat mitigé…

Bref, dans son genre très axé arcade, Racing Evoluzione saura mettre tout le monde d'accord. Le jeu est techniquement impressionnant, esthétiquement magnifique, bourré de circuits et de caisses… Certes, les sensations ne répondent pas tout de suite à l'appel (la conduite et les bruitages sont carrément mous du genou), mais en progressant, vous commencerez à piloter des caisses de plus en plus nerveuses et rapides. Bref, la formule devrait tout de même en satisfaire plus d'un… Cela dit, je ne peux pas m'empêcher d'imaginer ce qu'aurait pu donner un tel jeu s'il avait hérité de modèles physiques dignes de ce nom, de bruitages un minimum corrects, et plus globalement d'un compromis plus tourné vers la simulation… C'eut été une bombe, à n'en point douter, et un vrai concurrent au sacro-saint Gran Turismo 3 en tout cas. Quand on sait que ce sont les mêmes développeurs qui ont pondu un certain Super Bike sur PC, ça énerve un peu ! Allez les gars, « coraggio ! », on se met au boulot sur une suite et on écoute les conseils de Bibi !

Julo

Plus loin…

Il est assez troublant de la part de Milestone de nous pondre un jeu si arcade, lorsqu'on sait qu'on leur doit un certain Super Bike sur PC… ultra-réaliste et poussé dans les modèles physiques. Avec le même parti pris, Racing Evoluzione aurait été une vraie tuerie intersidérale !



Attention, c'est de l'arcade pure et dure mais les bas-côtés ralentissent à mort.



L'avis de Julo

Racing Evoluzione est un assez bon jeu d'arcade, qui saura satisfaire son public grâce à sa réalisation d'enfer. Maintenant, c'est vrai que, personnellement, j'aurais nettement préféré quelque chose de plus « consistant » dans le fond, avec des modèles physiques plus poussés et de meilleures sensations de conduite.

L'avis de Trazom

RE est passé à deux doigts d'établir une nouvelle référence en la matière. Mais son style volontairement arcade risque d'en décevoir certains, même si l'approche « scénaristique » est très sympa. Graphiquement ahurissant, il ne lui manquait pas grand-chose pour être incontournable. Les fans d'arcade pourront succomber…

Machine **Xbox** Genre **Action/Infiltration**



Metal Gear Solid 2 Substance

mega Joypad star

Si les possesseurs de PS2 furent privilégiés avec l'arrivée de MGS 2 en mars 2002, les joueurs « xboxiens » voient leur patience récompensée. MGS 2 Substance vous propose l'intégralité du scénario avec Solid Snake, Raiden et Consorts (un nouveau perso), avec en prime de nombreuses missions.

Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty a été considéré, à l'époque, et à juste raison, comme l'un des meilleurs jeux vidéo de tous les temps. Il était donc nécessaire, que dis-je, impératif de porter ce titre sur Xbox afin que d'autres joueurs puissent s'adonner aux joies de l'infiltration et découvrir la suite du premier épisode 3D qui a vu le jour sur PSone. Mais aujourd'hui, MGS a quelques soucis à se faire tant les développeurs nous pondent des jeux de plus en plus incroyables et qui reprennent le principe du titre de Konami. Non, je ne veux absolument pas parler de Splinter Cell... Pourtant, bien que l'ensemble de la presse spécialisée vous ait gavés d'informations, de (fausses) rumeurs et d'éloges à son sujet, cette version va, à n'en pas douter, cartonner et rentabiliser ce chef-d'œuvre made in Konami. Pour la petite histoire, sachez qu'Hideo Kojima s'est légèrement moins impliqué dans cette nouvelle mouture par rapport à la version PS2. En effet, il n'est « que » game designer et producteur de MGS 2 Substance. Mais grâce à la totale confiance qu'il porte en ses troupes, ce dernier leur a laissé une plus grande liberté de création. De nombreuses propositions lui ont donc été formulées et font désormais partie de ce titre.





Comme aux fléchettes, le centre de la cible rapporte plus de points.



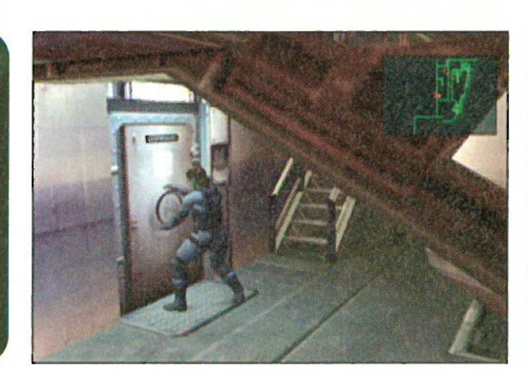
À l'instar de la version PS2, le radar peut être affiché ou désactivé dans les options.

Il est vraiment solide c'mec !

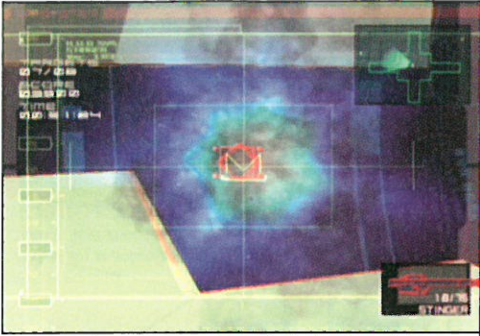
Pour ceux qui prendraient le train en marche, MGS 2 Substance propose le même scénario que sur PS2 et des modes de jeu supplémentaires que nous verrons par la suite. Nous ne reviendrons pas sur le scénario de Sons of Liberty, z'avez qu'à relire Joypad n°116 et l'excellent test du père Julo pour tout connaître sur cette aventure qui va vous emmener dans les entrailles du Big Shell. En revanche, nous allons nous pencher sur le gameplay et sur le plan visuel. Bien que les capacités de la « bécane à Bilou » laissaient présumer de nombreuses améliorations, il faudra malheureusement se contenter d'un simple portage parfois en deçà de nos espérances. Comme l'a fait remarquer notre nain de jardin national, Willow himself, certains ralentissements sont à déplorer sous la pluie sur le pont du tanker. Rien de dramatique, loin de là, mais bonjour le portage basique sur ce coup-là...

fiche technique

Éditeur	Konami
Développeur	Konami C.E.J.
Genre	Action/infiltration
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui (sauvegardes)
Nbre de missions	Des centaines !
Spécial	Nombreux bonus
Existe sur	À venir sur PC et PS2



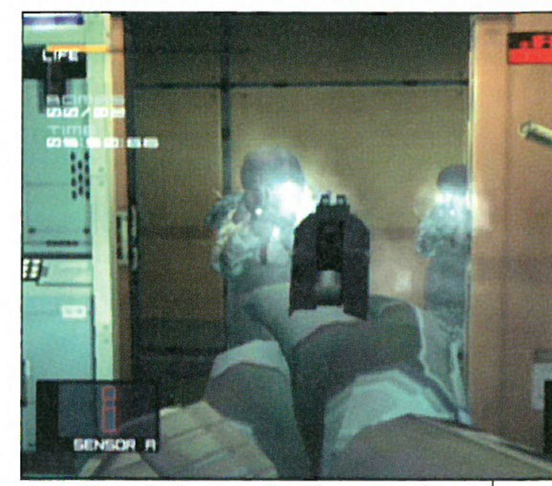



Le stinger permet de locker les cibles.

Graphiquement, le résultat est identique et l'ensemble du jeu reste magnifique. Au niveau du gameplay, c'est encore une petite déconvenue, non pas liée au jeu lui-même, mais une fois de plus due à la manette de la Xbox qui ne se prête pas aussi bien que le pad de la PS2 à certaines situations où le joueur doit faire preuve de vélocité.

VR comme Very Répétitif

À l'instar de MGS Missions Spéciales, add-on de la première mouture sur PSone, les différentes missions bonus sont une sorte de « training » géant. Les VR missions (Virtual Reality) mettent en scène un des personnages du jeu dans des situations plus ou moins complexes. Ce mode se divise en 3 catégories avec, à la clé en cas de réussite, de nouveaux modes secrets. D'abord, le Sneaking mode vous demandera de rallier un point de la map sans vous faire repérer ni par les ennemis, ni par les caméras, et ce de deux manières : avec ou sans armes. Ensuite, le Weapon mode, qui vous fera utiliser une dizaine d'armes (revolver, grenades, C4, fusil de sniper, missiles...) dans des environnements très dépouillés où des cibles fixes et mouvantes feront leur apparition successivement. Enfin, le First Person View mode vous fera progresser dans ces mêmes décors en vue... à la première personne pour détruire ces nombreuses cibles. Que vous incarniez Raiden, Snake ou les autres, ces missions sont répétitives à souhait et d'une facilité déconcertante, ou à l'inverse nettement plus dures et en temps limité. Une fois le palier des 50 % atteint, de nouveaux personnages et d'autres modes seront ainsi débloqués. De cette manière, vous aurez accès au Variety mode. Ce dernier permet d'effectuer des missions totalement débiles comme rejoindre un point de la carte dans le noir ou encore défendre une assiette de curry (oui, vous avez bien lu !) en éliminant tous les ennemis qui voudront s'en gaver ! Au total, ce sont des dizaines et des dizaines de missions en réalité virtuelle qui vous seront proposées pour des heures de « j'm'emmerde ferme ». Comme à cette bonne vieille époque de l'école (du moins pour moi) et des récitations, c'est du par cœur, point barre ! Rien d'excitant, si ce n'est de vouloir débloquer l'ensemble de ces modes et d'avoir droit à des combats avec des soldats géants.


Prenez toutes vos précautions, un comité d'accueil vous attend derrière certaines portes.

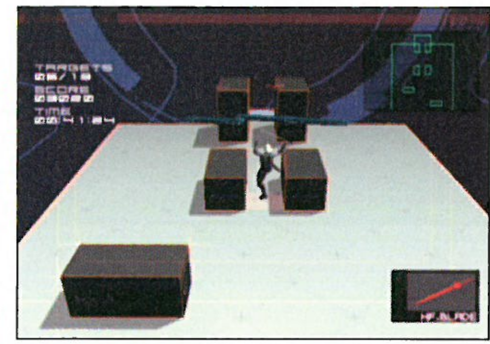


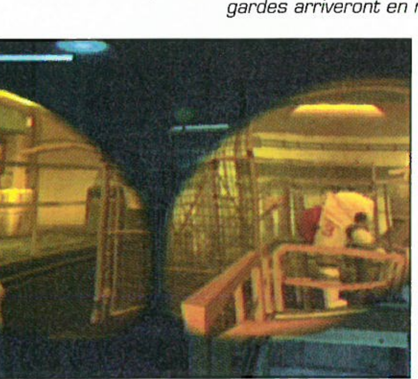
Dans l'obscurité, vous pourrez également vous aider du scope pour repérer plus facilement les ennemis.

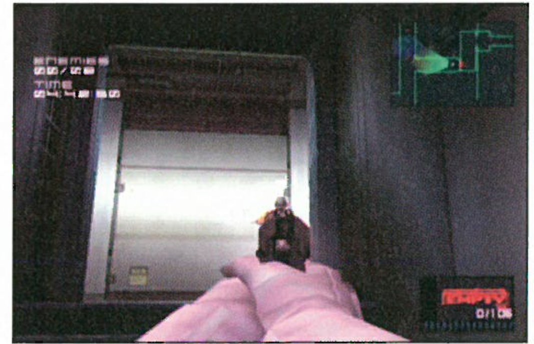
Une fois repéré, l'alerte sera donnée et des gardes arriveront en renfort.

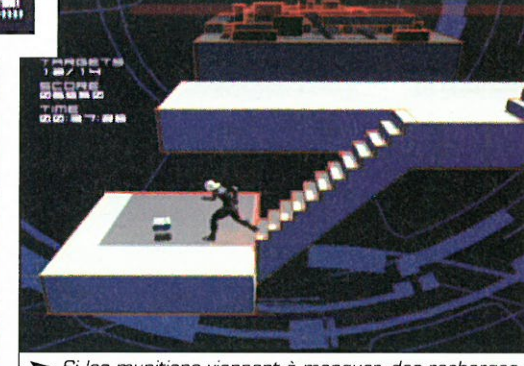
Mais encore...

Contrairement aux VR missions qui se déroulent en simulateur, les missions alternatives sont des actions spécifiques que l'on retrouve dans le scé-







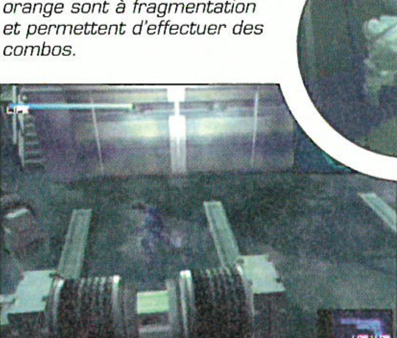

Si les munitions viennent à manquer, des recharges pourront être récupérées avant la fin du temps imparti.

Metal Gear Solid 2 Substance

Les cibles de couleur orange sont à fragmentation et permettent d'effectuer des combos.



Des animations ultra-réalistes, et ce dans n'importe quelle position.



Eh oui, il pleut et ça (ra)mouille !

Top code

Quel que soit le mode choisi (scénario, VR, missions alternatives et Snake Tales), vos performances seront enregistrées. Si vous arrivez à battre les meilleurs scores de base, des codes vous seront attribués. Après quoi, en vous connectant sur le site Internet de Konami (indiqué dans le jeu), un classement vous indiquera votre rang et votre nombre de points acquis. Autant vous dire qu'il faudra vous accrocher pour devenir le numéro 1 sur tous les niveaux. Un bonus ultime qui ravira les amateurs de challenges.



16 Technique
Des ralentissements qui n'existaient pas sur PS2 ! L'I.A. est toujours aussi impressionnante.

19 Esthétique
Kif-kif bourricot avec la version PS2. C'est magnifique et l'on en prend plein les mirettes.

18 Animation
Les personnages évoluent de façon remarquable. Quelques chutes de frame rate en missions VR.

18 Maniabilité
Le paddle de la Xbox ne facilite pas toujours certaines actions qui demandent de la rapidité.

19 Sons
Des bruitages et une ambiance sonore excellents. Une musique devenue légendaire.

18 Durée de vie
Une quinzaine d'heures pour le scénario, plus 100 missions alternatives et des centaines en VR !

+ Plus
Un scénario à rebondissements. De nombreuses possibilités de finir le jeu.

– Moins
Les missions VR trop répétitives. Manque d'intérêt de certaines missions. Ça a vieilli...



Note d'intérêt

nario de Sons of Liberty (par manque de temps, ce mode n'a pas pu être intégré dans la version PS2). Ces 100 missions alternatives vous demanderont la même concentration que dans le scénario, l'utilisation des mêmes ficelles (discrétion, « attaque au couteau à viande du doigt de la mort », cachette dans des cartons...) pour parvenir à atteindre les différents objectifs fixés. Il vous faudra ainsi désamorcer des bombes tout en évitant les nombreux gardes, se placer derrière tous les ennemis afin d'entendre un « freeze », ou encore éliminer l'ensemble de vos adversaires. Ces missions sont donc légèrement plus intéressantes que les VR et vous permettent également de rejouer des sections de Raiden dans la peau de Solid Snake. Vous en conviendrez, l'intérêt reste tout de même mineur.

Scénario béton, I.A. fabuleuse et décors de rêve. Seules les missions bonus manquent d'intérêt.

Va falloir t'accrocher !

Viennent enfin les Snake Tales qui sont des histoires de différente durée (courte, moyenne ou longue) au cours desquelles vous incarnerez Solid Snake dans diverses situations. Je vous laisserai le soin de découvrir l'ensemble de ces 5 mini-scénarios qui se suivent et ont lieu dans les mêmes environnements que Sons of Liberty. Pour les plus persévérants d'entre vous, d'autres modes pourront encore être débloqués. Vous pourrez ainsi jouer à Big Jim en habillant Snake avec un costard de beauf, obtenir un appareil photo pour prendre quelques clichés de poissons (!) et autres personnages du jeu... Mais pour cela, il faudra vous armer de patience et terminer généralement la totalité d'un ou plusieurs modes. Les plus acharnés auront même droit au dernier mode, le Boss Survival, dans lequel vous pourrez utiliser le personnage de votre choix afin d'affronter n'importe quel boss (Ocelot, Solidus...). Mais avant cela, l'ensemble du jeu et des différentes missions devra être terminé à 100 % ! Au final, Metal Gear Solid 2 Substance est un mix de la version PS2 et de MGS Missions Spéciales. Grâce à ses nombreuses missions, sa durée de vie est énorme mais celles-ci manquent souvent d'intérêt. Seul le scénario original tire haut la main son épingle du jeu et fait véritablement honneur à sa réputation. Malgré tout, Konami a bien fait de convertir son hit pour ne pas léser les possesseurs de Xbox qui en auront largement pour leur argent. Reste que tout le monde n'accrochera pas forcément aux missions bonus, notamment si vous commencez par le scénario de Sons of Liberty.

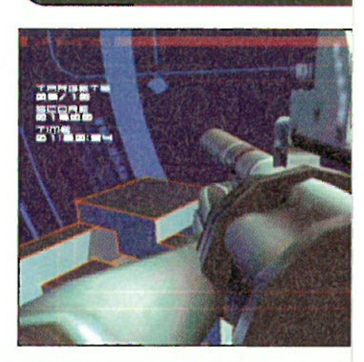
Mister Brown

Plus loin...

La version PS2 de Metal Gear Solid 2 Substance est prévue pour le deuxième trimestre 2003. En revanche, si vous avez déjà bouclé Sons of Liberty (PS2), l'acquisition de cet add-on est plus que superflue, à moins que vous ayez des euros à jeter par les fenêtres. Auquel cas, prévenez-moi, j'attendrai en dessous !



Le « coolant » permet de désactiver les bombes.



L'avis de Mister Brown

À l'instar de la version PS2, le scénario de MGS 2 Substance est toujours aussi tripant. Mais à ma grande déception, les missions VR et alternatives n'ont que peu d'intérêt au regard de Sons of Liberty. Répétitives et parfois « gavantes », ces missions s'enchaînent plus ou moins facilement et les bonus sont pour la plupart bien débiles.

L'avis de Willow

L'arrivée de MGS 2 sur Xbox est plutôt une bonne nouvelle même si le gameplay a un peu vieilli avec l'arrivée de Splinter Cell. Les missions VR, en revanche, sont plutôt lourdingues. Un titre à posséder pour peu que l'on accepte d'être interrompu par de longues mais passionnantes cinématiques.

Machine **PlayStation 2** Genre **Musical**

Space Channel 5 Part 2

Yeah baby, yeah ! Ulala revient enfin dans sa version européenne ! Je dois dire que ses bottes et ses jupettes sexy commençaient à me manquer. Enfin un titre qui permet de s'évader de la grisaille ambiante qui accompagne ce début d'année. Let's dance !

Notes

Technique 15
Ce n'est certes pas techniquement impressionnant, mais le résultat est plus que probant.

Esthétique 18
Le fantastique design 70's à la Austin Power donne un style particulier au titre et le rend super attachant.

Animation 17
Les chorégraphies sont mortelles et les animations en général sont beaucoup plus réussies que dans le premier volet.

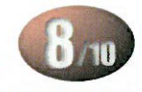
Maniabilité 17
Seuls deux boutons et la croix directionnelle servent : la maniabilité est donc simplissime et efficace.

Sons 17
Contrairement au premier opus, tous les morceaux sont différents et relativement bien composés.

Durée de vie 14
3 heures suffisent à boucler l'aventure. Les fans rejoueront avec plaisir, mais c'est un peu court pour le prix...

Plus +
Le gameplay toujours aussi efficace !
Le style inimitable.
Les chorégraphies d'enfer.

Moins –
La durée de vie.
Ne fait pas l'unanimité.

Note d'intérêt 8/10

Plus loin...

u Japon, grâce au I-Mode pour obile, on peut jouer à une version de SC5 allégée n'importe ù. En Europe, tout ce que l'on eut espérer, c'est que l'adaptation GBA qui est annoncée ar THQ depuis un moment soit la hauteur de nos espérances.

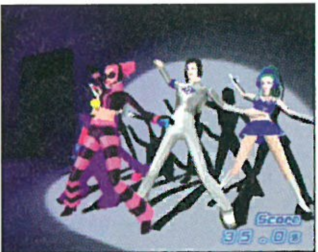


Après tant de reports, j'ai bien cru que Sony ne distribuerait jamais le jeu en Europe, mais heureusement, à partir du 12 février, les aficionados d'Ulala pourront profiter de la suite de ce fabuleux jeu. Le principe reste globalement le même : on voit des personnages à l'écran qui effectuent une séquence de danse en donnant vocalement des directions (genre up, down, left, right, chu, chu, chu), qu'il faut ensuite reproduire en rythme. Côté nouveautés, on remarque l'apparition de « Hey », que l'on obtient en appuyant sur r afin de sauver les civils, ainsi qu'une sorte de karaoké pendant lequel il faut maintenir la pression du bouton. Pour le reste, c'est quasiment identique. Là où ce deuxième volet est encore plus fantastique que son prédécesseur et puise tout son génie (NDTraz : mais oui, bien sûr !), ce sont les chorégraphies. Elles sont cent fois plus pêchues qu'avant ! Tous les pas de danse s'enchaînent à la perfection et les différents styles de danse se mélangent. On a droit à des scènes d'anthologie comme un combat de solo de guitare et de percussion. Aussi, pour le plus grand bonheur de Zulo, Space Michael fait non seulement son retour, mais il tient un rôle beaucoup plus important que dans le premier volet (il semblerait qu'il soit fan du jeu) ! Ça déchire tout ! Croyez-moi, pour qu'un nihiliste comme moi se laisse entraîner dans ce genre de délire, il faut vraiment que cela soit surpuissant ! Musicalement, cette fois, on ne se contente pas d'un thème principal remixé différemment selon les niveaux. On retrouve de nombreux morceaux différents qui, comme je l'ai dit plus haut, mélangent une multitude de styles allant du rock à la samba en passant... par la valse. Côté scénario, ça reste dans le délire total avec une histoire de super vilains qui kidnappent le président de la Terre et qui veulent pomper toute l'énergie « dansante » des habitants pour prendre le contrôle de la planète.

Groovy baby !

En ce qui concerne la technique, sa relative médiocrité et son aliasing prononcé sont comblés par l'esthétique si originale et les couleurs vives qui sont affichées. On peut aussi reprocher sa faible durée de vie, mais c'est un défaut classique de ce type de jeu. Néanmoins, pour compenser, UGA nous propose une sorte de mode Survival ainsi que divers bonus à récupérer pour nous forcer à recommencer le jeu. Finalement, les nouveautés de ce deuxième volet tiennent plus du peaufinage de gameplay qu'autre chose, mais pour peu que l'on aime, on accroche encore plus facilement qu'avant. La vérité, c'est que SC5 est un trip bien particulier ; ainsi, soit on accroche à mort, soit on déteste. Néanmoins, on ne peut pas nier son originalité qui, en ces temps de pénurie d'inspiration, apporte une grosse bouffée d'air frais au paysage numérico-ludique. En tout cas, moi j'adhère à 100 % et j'attends déjà avec impatience une nouvelle aventure d'Ulala et compagnie.

Angel





Dans cet épisode, Space Michael devient le choriste du groupe d'Ulala.



Évidemment, le final est toujours aussi « héroïquement funky » !





fiche technique

Éditeur	Sony C.E./Sega
Développeur	United Games Artists
Genre	Musical
Nbre de joueurs	2
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de costumes à débloquer	40
Spécial	Michael Jackson en guest star
Existe sur	Dreamcast (en import)

L'avis d'Angel

Autant être clair, je suis un fan ultime de Space Channel 5, et pour moi, ce deuxième volet est encore plus puissant que le précédent ! En rajoutant de légères innovations, UGA nous livre ce que l'on peut considérer comme le meilleur jeu musical de l'histoire de l'humanité !

L'avis de Julo

Une fois de plus, Space Channel 5 vous propose de chanter et de danser avec Michael Jackson. Rien que pour ça, le jeu mérite un cigare ! Sinon, la formule est toujours aussi délirante et fun, avec en plus pas mal de petites nouveautés de gameplay, une vraie variété dans les musiques... Le jeu musical le plus cool du moment.

Machine **GameCube** Genre **Plate-forme/Action**

Rayman 3 Hoodlum Havoc

mega Joypad star

Les (Go)Lums sont devenus ultra-méchants ! Avec l'aide de ses compères, Rayman va encore devoir remettre de l'ordre dans le royaume en usant de ses mandales et de sa légendaire puissance cognitive. C'est ça la puissance intellectuelle, BAC + 4 les enfants !

Pour abattre ce boss, guidez votre missile sur le pilote de cette machine à deux pattes !

D'après des recherches scientifiques rondement menées pour expliquer la conception du temps, des spécialistes ont conclu que le temps ne correspondrait pas à une sorte de courbe se déplaçant vers l'infini, mais plutôt à un cercle qui tournerait sur lui-même allant d'un point A à un point B, comme un serpent qui se mordrait la queue. Ce qui expliquerait d'ailleurs la notion de boucles et de phénomènes répétés illustrée par l'expression populaire « jamais 2 sans 3 ». Selon l'éminent docteur Karlos Bénébard, s'il existait un ordinateur assez puissant pour emmagasiner la somme de nos actions, on se rendrait bien vite compte que l'on recrée sans cesse dans notre vie les mêmes schémas. Ce qui expliquerait d'ailleurs la création de cette suite de Rayman, mais aussi le fait que, pour une énième fois, la terre des Lums tombe sous le joug d'une malédiction, que Rayman, Murfy et Globox seront encore de la partie… Comme quoi, tout se recoupe et il n'y a pas de hasard ! (NDTraz : merci Kendy, heureusement que tu es là.)

fiche technique

Éditeur	Ubi Soft
Développeur	Ubi Soft
Genre	Plate-forme/Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	44
Spécial	-
Existe sur	GBA et bientôt sur PS2 !

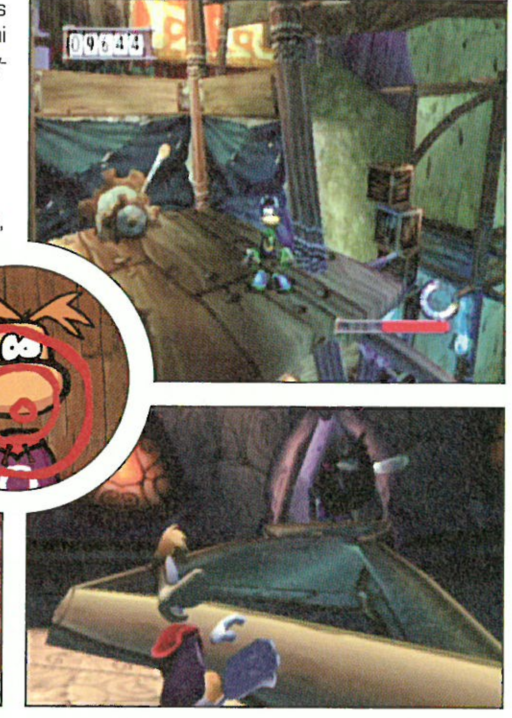
Un jeu plus orienté vers l'action

Rayman 3 est bien différent de son précédent volet en termes d'ambiance et d'orientation ludique. En effet, bien que ce troisième opus demeure toujours dans la grande mouvance des titres de plate-forme, il propose toutefois une dose d'action plus importante si on le compare à Rayman 2. De plus, les énigmes qu'il présente sont assez simples et les challenges de progression très abordables. En revanche, les boss se révéleront assez longs à battre, avec comme à l'accoutumée une méthodologie adéquate à appliquer. Autrement, toujours dans le registre des innovations, notre héros pourra dorénavant revêtir des armures de diverses couleurs pour profiter de capacités hétéroclites comme tirer des missiles guidés, balancer des chaînes comme Spawn ou encore jouir de coups de poing plus dévastateurs. Un système de points à accumuler en effectuant un certain type d'action vous permettra également d'accéder à des stages bonus. Ajoutez à cela des séquences de glisse en hoverboard psychédélique entre chaque niveau et vous obtenez un Rayman 3 qui sort complètement des sentiers battus conceptuels des épisodes antérieurs. Ce qui demeure plutôt une bonne initiative pour nous dépayser de la série.

Une réalisation furieusement réussie !

Pour en venir aux aspects plus pragmatiques du jeu, c'est-à-dire sa qualité de production et sa maniabilité, sachez que Rayman 3 arbore une réalisation fort somptueuse. Les environnements sont vastes et utilisent un style graphique plus sombre qui tranche avec les paradisiaques pâturages des opus antérieurs. Bref, on a affaire ici à un background plus ténébreux, ce qui n'est pas pour nous déplaire ! Les ambiances sonores sont aussi plus travaillées et possèdent la divine faculté d'immerger très efficacement le joueur dans l'univers « dark » des Hoodlums. On sera également surpris de la présence d'un ton humoristique assez « second degré » et moins « cucul la praline » que dans les autres Rayman. Cela dit, il était temps qu'Ubi Soft abatte enfin la carte de la maturité pour sa mascotte fétiche ! En ce qui concerne la prise en main, tout répond avec précision. L'interface demeure simpliste et offre des mouvements somme toute classiques comme le saut, les coups de poing ou le « planage » dans les airs. On ne notera en fin de compte que des petits problèmes liés aux vues de caméra, avec des éléments du décor qui ont une fâcheuse tendance à nous masquer la visibilité du jeu. Heureusement, ce phénomène s'avère assez rare même s'il demeure toutefois présent.

À chaque fois que vous frôlez une de ces boîtes de conserve, vous bénéficiez temporairement d'une armure magique.



5 Powah de la muerte !!!



Rayman peut revêtir différentes armures qui lui confèrent des habilités spéciales en temps limité. Ainsi, le costume vert permet à notre héros de détruire des éléments du décor plus résistants comme des portes ou des murs. La tenue bleue offre la possibilité de lancer des harpons et de s'accrocher à des fixations. L'habit orange sert à balancer des missiles téléguidés que vous pouvez diriger manuellement. L'armure rouge donne le pouvoir de projeter des tornades, et la jaune celui de planer plus longuement dans les airs.



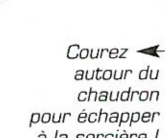
Les environnements sont très réussis !

Rayman revient dans un troisième épisode placé sous le signe de l'action et la maturité !

Du tout bon !

Les développeurs ont réussi à ne pas sombrer dans le piège de la redondance conceptuelle. Ubi Soft a essayé, avec ce Rayman 3, de produire un épisode plus original et accessible au grand public, en privilégiant l'action sur les énigmes et la difficulté de progression. Du coup, cela le rend accessible aux très jeunes joueurs comme aux plus âgés. On est loin du niveau de difficulté élevé de Rayman Revolution et de ses casse-tête tordus, puisque ici, il suffira de dénicher le bon pouvoir spécial pour détruire des portes ou abaisser certains promontoires. De plus, Rayman 3 affirme enfin une identité propre et un charisme plus manifeste grâce à son orientation plus mature et son traitement moins infantilisant. Bref, il semblerait bien qu'avec ce troisième opus, il ait enfin trouvé sa voie ! Doté d'une durée de vie conséquente avec ses 10 mondes composés de 44 niveaux, Rayman 3 demeure donc un excellent investissement pour les amoureux de plate-forme/action et d'ambiances féeriques. En un mot comme en cent, vous pouvez vous le procurer les yeux crevés, façon de parler bien sûr…

Kendy



Courez autour du chaudron pour échapper à la sorcière !



Non, Rayman n'est pas au cœur du réacteur de Tchernobyl !



Des phases de glisse psychédéliques viendront vous titiller les yeux par leurs couleurs flashy !

Lee Harvey Oswald tente d'abattre Rayman après avoir tué le président Kennedy, grâce à ses « balles magiques ».

Notes

18 Technique
Rayman est un petit bijou sur GameCube !!! Le moteur 3D est en adamantium renforcé !!!

17 Esthétique
La patte esthétique est moins gamine mais reste très cartoon.

17 Animation
Ça bouge bien même si Rayman ne possède pas de membres intermédiaires !

16 Maniabilité
Tout répond avec précision malgré des petits problèmes de caméra.

19 Sons
Pour une fois que l'aspect sonore est bien travaillé dans un jeu… Un délice pour les cages à miel.

16 Durée de vie
10 mondes, 44 niveaux, des tonnes de boss… Vous en aurez pour plus d'une vingtaine d'heures !

+ Plus
44 niveaux, ça le fait « gravos » ! Un jeu plus orienté vers l'action. Le principe des armures.

− Moins
Une progression assez simple. Des énigmes trop faciles. Des boss trop longs à battre !!!



8/10 Note d'intérêt

Plus loin…

Saviez-vous qu'Ubi Soft devait commencer à produire en 1999 un dessin animé de 13 épisodes dédié à sa mascotte fétiche ? La série devait, selon la news, débouler sur nos écrans vers la fin de l'an 2000 et bénéficier de l'aide du financement du gouvernement québécois. Or, nous aurions été les premiers à le remarquer si cela avait été vraiment le cas à la TV française… Alors Rayman, où es-tu ?

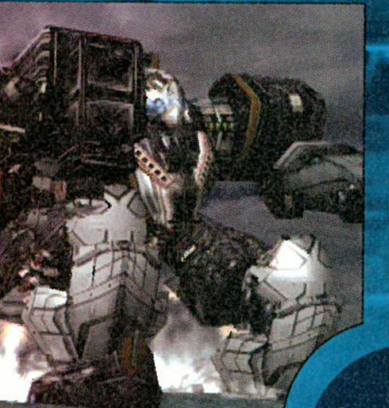
L'avis de Kendy

Rayman 3 fait son entrée triomphale sur GameCube avec sa réalisation chatoyante et son principe plus tourné vers l'action, bien qu'il s'agisse ici d'un jeu de plate-forme assez classique. Le principe des armures est génial et l'atmosphère moins gamine. Il plaira aussi bien aux très jeunes joueurs qu'aux croulants.

L'avis de Mister Brown

Rayman tente de s'la jouer grave sur GameCube ! Qu'à cela ne tienne, il fait une entrée en grande pompe. Avec un humour totalement décalé et une bonne dose d'action, tout en restant orienté plate-forme, ce volet devient accessible au plus grand nombre. Hoodlum Havoc est bien parti pour devenir le meilleur titre de la série.





Contra Shattered Soldier

La vache, on est au 21e siècle et Konami nous sert sans le moindre complexe un remake de Contra, un jeu vieux de 16 ans ! Moi j'dis bonjour la créativité, les gars. Rabat-joie, rabat-joie… tu sais ce qu'il te dit le rabat-joie ! Non mais attends.

Ah, Contra (gros soupir)… Ça y est, je viens d'appuyer sur le gros bouton de la machine à remonter le temps. Comment oublier : deux gros bills (Lance et Bill, justement) armés de gros flingues qui tirent frénétiquement dans tous les sens, pas de sauvegarde, simple, efficace, hypnotique, pas besoin de cerveau, juste de doigts endurants et de réflexes de mutants génétiquement modifiés… Souvenirs, souvenirs. Ben ouais, les gars, 1987, ça fait un bail, surtout pour moi ! À l'époque, j'étais né depuis longtemps. On en a vu défiler des titres. Ah, ma bonne dame, les jeux vidéo, c'est plus c'que c'était. Arg, rien à faire, j'ai beau me forcer comme un malade, le trip nostalgique, ce n'est décidément pas mon truc, chuis pas du genre à regarder par-dessus mon épaule en versant une larme. Contra appartient définitivement au passé, et très franchement, si cette version 128 bits n'avait pas atterri sur mon bureau, je n'y aurais jamais repensé.

La minute philosophique…

Maintenant, ce remake soulève un problème intéressant, il est en tout cas symptomatique de la crise de créativité que traverse l'industrie vidéoludique. Comme le très « proustien » Tristan (voir Dossier dans ce numéro), on pourrait pousser le débat encore plus loin et s'interroger sur ce qui « incite les joueurs à toujours vouloir jouer en référence à leurs émois passés » (je cite, hein). Oui, il paraît que c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes ; c'est peut-être pour cette raison que les choses donnent parfois l'impression de stagner. Autre question sans réponse : qu'est-ce qui a bien pu motiver Konami à sortir de son placard poussiéreux une telle relique tout en sachant que le shoot'em up ne fait plus recette depuis belle lurette. Je vous invite à réfléchir intensément à tout ça avant de vous endormir, de préférence dans une position du kama sutra.



Contra propose des phases de jeu assez variées.

Contra est clairement un jeu bourrin !

Pour vaincre les ennemis, mieux vaut ne pas souffrir des maladies d'Alzheimer et de Parkinson !

Retour aux sources…

Hormis deux ou trois détails, depuis 1987, la recette n'a pas beaucoup changé. Lance, qu'on croyait mort au champ d'honneur, a ressuscité. Seulement cette fois, notre homme a de sombres desseins en vue ! Bill va donc devoir mettre un terme à ses projets de despote mégalo en compagnie d'un nouveau partenaire, une charmante jeune femme répondant au nom de Lucia. Et c'est parti pour un génocide d'aliens ininterrompu ! Si la 2D de la mouture d'origine a cette fois laissé la place à des graphismes en 3D, en ce qui concerne le gameplay, cet épisode de 128 bits renoue sans le moindre compromis avec son illustre aîné. Pas de pitié, vous allez en chier des ronds de flanc dès les premières minutes de jeu, et ce que vous ayez opté pour le mode Facile ou Normal ! Le moindre contact avec l'ennemi ou un tir se solde par la perte d'une vie, il faut avoir crevé un nombre incalculable de fois avant de pouvoir anticiper ce qui se passe à l'écran (la plupart du temps des nuées de tirs multidirectionnels) et progresser. En clair : pas de salut sans une bonne mémoire. Ici, c'est le par cœur qui domine, sans compter que l'action, frénétique à l'extrême, demande une concentration de tous les instants et un sang-froid de vieux maître Jedi… Ne pas penser. Vous n'êtes plus un joueur mais une machine, vous devrez revenir à une sorte d'état primal, quoi ! Arf ! Arf !

Un gameplay 100 % old school. On aime ou on déteste !

fiche technique

Éditeur	Konami
Développeur	Konami
Genre	Shoot'em up
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Difficile
Continues	Oui (99 crédits)
Nbre de niveaux	Je sais pas !
Spécial	Old school !
Existe sur	Rien d'autre

Vous serez amené à affronter de nombreux boss.



Certains passages particulièrement ardus requièrent du sang-froid.

Autre précision : vous ne pourrez pas sauvegarder votre progression. Comme au bon vieux temps, il va falloir enchaîner tous les niveaux d'une seule traite pour voir l'écran des crédits ! Heureusement qu'on dispose de 99 crédits en mode Facile... ce qui est loin d'être un luxe, même en jouant à deux ! Plus old school que ça, tu meurs.

T'en es ?

Autant être franc, ce style de jeu a bien vieilli. Contra Shattered Soldier s'adresse clairement à une niche de joueurs, aux vieux de la vieille, aux nostalgiques des salles d'arcade et des eighties, mais certainement pas au « mass market ». La plupart d'entre vous risque en effet de ne pas apprécier de perdre à répétition 8 vies en moins de 60 secondes. Perso, le côté ultra-millimétré du gameplay, le manque d'originalité des situations et les musiques insupportables ont rapidement eu raison de ma patience. Un vrai chemin de croix ! Toutefois, la souffrance est parfois synonyme de plaisir. Ceux qui apprécient le genre devraient trouver leur bonheur : les boss sont nombreux, n'en finissent pas de crever, on peut jouer à deux, globalement la réalisation tient la route, sans pour autant donner dans la performance technologique, et les niveaux proposent des séquences de jeu assez variées (phase en moto, en overboard, en girocoptère, etc.). Plus que jamais, choisis ton camp, camarade, mais garde à l'esprit que la durée de vie de Contra flirte avec l'éphémère.

Willow

Des décors visuellement assez inégaux !



Notes

14 Technique
Aucune performance à signaler. C'est propre et fluide. Le minimum syndical pour de la PS2.

13 Esthétique
Inégale selon les niveaux. Certains boss sont magnifiques, d'autres carrément quelconques ; idem pour les décors.

16 Animation
Le scrolling est super fluide et le nombre d'images par seconde faiblit rarement. Animations old school.

16 Maniabilité
Pas de problème bien qu'il ne soit pas toujours évident de bloquer son arme en diagonale du premier coup dans le feu de l'action.

13 Sons
Des bruitages de shoot'em up accompagnés de riffs « métalleux » répétitifs et gonflants !

12 Durée de vie
Bien que difficile, le jeu peut se finir en une journée si vous vous acharnez comme un malade.

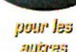
+ Plus
Souvenirs, souvenirs...
Certains boss.
Visuellement varié.

– Moins
Un gameplay d'un autre âge.
Les musiques.
Impossible de sauvegarder sa progression !

Note d'intérêt







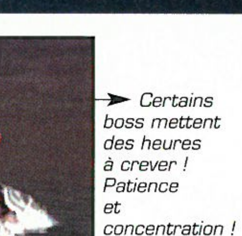
7/10 pour les nostalgiques — 6/10 pour les autres

Plus loin...

Le prochain titre de Konami que nous attendons avec impatience, c'est encore un shoot'em up. Il s'agit en fait de la suite de Zone of the Enders qui s'annonce juste extraordinaire. On croise les doigts pour que les bonnes idées fusent et qu'il ne s'agisse pas d'un gros pétard mouillé !

Quelques précisions

En lançant Contra, vous constaterez que les quatre premiers niveaux sont accessibles. Que ce soit en mode Normal ou Facile, la difficulté reste la même, c'est juste le nombre de continues qui diffère. Sinon, Bill et Lucia ont les mêmes caractéristiques. Comme dans les versions antérieures, vous avez la possibilité de bloquer votre flingue dans une direction, de vous accrocher au plafond, ou encore de fixer vos mouvements pour tirer dans toutes les directions plus confortablement. L'arsenal, quant à lui, se décline en trois armes, ce qui peut sembler léger : un lance-grenades, un lance-flammes et un blaster. Pas de power up à ramasser, chacun de vos flingues dispose d'un tir secondaire à concentration (boule de feu, salve de missiles, mine à tirs multidirectionnels) qui peut s'avérer salvateur dans certains cas de figure. À vous de vous adapter ! Enfin, il existe des fins multiples et des niveaux cachés. Tout dépend de vos perf' en cours de jeu. Voilà, vous savez tout.



Certains boss mettent des heures à crever ! Patience et concentration !

L'avis de Willow

Ah, chuis vraiment trop vieux pour ces conneries. On n'arrête pas de se plaindre du manque de nouveautés et d'originalité. Or, Contra n'apporte rien, j'ai connu ça il y a plus de 15 ans, j'ai envie de passer à autre chose. Et puis, n'oubliez pas, la nostalgie, ça a un prix. Zieutez le rayon occasions de votre crémerie...

L'avis de Greg

En 1992, on écrivait qu'il s'agissait du jeu du siècle ! Aujourd'hui, on ne peut que jouer le fan hardcore qui adore ou le joueur de la génération Lara Croft qui ne comprend même pas qu'il puisse exister un jeu si basique et si dur. Un véritable hommage en forme d'œuvre d'art, chaque boss étant une nouvelle (é)preuve de l'imagination des programmeurs !

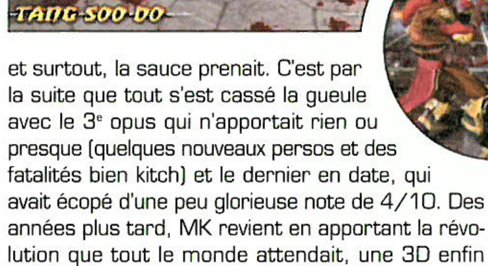
Machine **PlayStation 2** Genre **Combat**



Mortal Kombat Deadly Alliance

Toujours dans la série des suites, Mortal Kombat revient sur le devant de la scène avec un volet qui apporte enfin quelques nouveautés. Pour une fois, on ne joue pas que pour faire des fatalités... Enfin, j'me comprends.

Je pensais sincèrement que la série des Mortal Kombat était morte et enterrée. C'est vrai quoi, depuis le très pourri Mortal Kombat 4 sur PSone en 1998, plus rien n'est sorti. Attention, je ne dis pas que la série dans sa globalité est mauvaise ; au contraire, je suis un fervent défenseur des deux premiers épisodes. Le premier parce qu'il introduisait le concept du jeu de baston ultra-bourrin avec des digit' assez réussies (contrairement à d'autres jeux du même genre comme Pit Fighter qui faisait franchement tiep). Le deuxième parce qu'il jouait la carte de la surenchère à tous les niveaux : il y avait plus de persos, plus de coups, plus de sang et surtout plus de fatalités (ainsi que des « babylities » et autres loufoqueries). En revanche, je suis d'accord, le système de combat n'a jamais été super élaboré (rien à voir avec les Street Fighter et autres jeux SNK de l'époque), mais la formule était indéniablement intéressante, et surtout, la sauce prenait. C'est par la suite que tout s'est cassé la gueule avec le 3e opus qui n'apportait rien ou presque (quelques nouveaux persos et des fatalités bien kitch) et le dernier en date, qui avait écopé d'une peu glorieuse note de 4/10. Des années plus tard, MK revient en apportant la révolution que tout le monde attendait, une 3D enfin exploitée.







La fatalité de Scorpion est bien pourrie...

...mais nettement moins que celle de Quan Chi !



MK owns da 3D !

Intégrer la 3D correctement ne suffit pas à relancer une série qui a bien vieilli. Pour raviver la flamme des fans, Midway a dû revoir son jeu pratiquement de A à Z. Si le scénario suit la continuité du 4e épisode, les développeurs ont décidé d'en écarter le personnage kulte de la série, Liu Kang. En effet, dès la séquence d'intro, on découvre que celui-ci ainsi que Shan Kan, l'éternel big boss, se font tuer par Shang Tsung et Quan Chi qui se sont alliés (d'où le sous-titre « Alliance mortelle »...) pour dominer les deux mondes. Un choix qui a sûrement été effectué pour bien marquer le nouveau départ. En revanche, les anciens protagonistes sont toujours présents. On se retrouve avec 12 personnages jouables, plus une dizaine supplémentaire à débloquer. Parmi eux, Scorpion, SubZero, le super pourri Johnny Cage, Sonia Blade, Jax, et les autres. En termes de gameplay, chaque combattant possède à présent 3 styles de combat avec lesquels on peut switcher n'importe quand en appuyant sur R1. Deux d'entre eux sont des styles d'arts martiaux basiques du genre Muay Thai, Taekwondo, Taï Chi, mais surtout un troisième beaucoup plus intéressant qui inclut des armes blanches. Grâce à la possibilité de passer d'un mode à l'autre en temps réel, la jouabilité se trouve complètement changée et les possibilités de combos se démultiplient. On peut ainsi commencer un enchaînement avec un style, puis passer à un deuxième, pour finir l'adversaire avec un bon vieux coup de katana. En gros, Mortal Kombat possède à présent de la finesse : incroyable, non ? Qui l'aurait cru ? Bon, en même temps, je vous rassure, ça reste quand même relativement bourrin. Le sang coule à flots et les coups portés sont d'une violence rare. Bref, les habitués ne seront pas dépaysés. D'ailleurs, on a toujours droit à certains coups vraiment ridicules, comme Sub Zero qui congèle son adversaire pour s'en servir comme planche de snowboard, arf, arf... Les

fiche technique

Éditeur	Midway
Développeur	Midway
Genre	Combat
Nbre de joueurs	2
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de persos jouables	21
Spécial	R.A.S.
Existe sur	Xbox et GameCube

La plupart des personnages maniant une épée peuvent empaler leur adversaire. Dans ce cas, ils perdent peu à peu leur énergie jusqu'au K.-O.



Un jeu de baston très gore qui réjouira les plus bourrins d'entre vous

mini-jeux qui viennent s'intercaler entre les combats sont toujours là eux aussi. On retrouve le jeu de force dans lequel il faut matraquer les boutons ainsi qu'une sorte de bonneteau. Néanmoins, en ce qui concerne les fatalités, paradoxalement, les développeurs ont fait machine arrière. On ne compte plus qu'une seule fatalité par personnage, et en plus, elles ne sont plus aussi percutantes qu'avant. Certaines, au lieu de jouer la carte du gore, sont à la limite du ridicule (Quan Chi qui étire le cou de son adversaire façon girafe... hum hum). Techniquement, le niveau est franchement bon. La modélisation des persos est réussie, et même si certains designs sont toujours aussi kitch, dans tous les cas, c'est plutôt bien fait. Par exemple, on remarque que, comme dans Rocky, le visage se déforme en temps réel selon les pains qu'on s'est pris pendant le combat en laissant apparaître des bleus et autres coupures. De même, le sang qui gicle reste sur le sol pendant la totalité du round. Quant aux décors, ils sont pour la plupart très détaillés, notamment le niveau de la glace avec ses reflets sur le sol très convaincants.

Toasty !

Bon, voilà, moralité, les développeurs ont fait du bon boulot avec un MK bien sous tout rapport. Attention néanmoins, les fans de jeux de baston à la Tekken et VF feraient mieux de passer leur chemin, car si Deadly Alliance a su renouveler le gameplay, il reste très « américain » et donc bien bourrin. À noter aussi qu'en solo, l'I.A. des adversaires est assez particulière et qu'elle a tendance à tricher à certains moments. De même que les nombreux chargements peuvent gaver, mais ce dernier point n'est pas particulièrement rebutant.

Angel

Spécial K !

Pour débloquer de nouveaux personnages ainsi que divers artworks, logo, photos et vidéos, il est nécessaire de passer par le menu « The Kript », dans lequel se trouvent les six cents et quelques cercueils qui renferment ces surprises. Pour les ouvrir, il faut dépenser un certain nombre de pièces que l'on gagne au fur et à mesure des combats. Étant donné qu'il y a six sortes de pièces différentes, vous pouvez imaginer la galère pour tout récupérer. Moi je dis, dans ces cas-là, le meilleur allié reste l'Action Replay...



Scorpion invoque le dieu du feu pour cramer un maître du froid. Quelle belle image.



Les effets de particules lorsque les sabres se touchent sont réussis.



Moloch est le nouveau sous-boss du jeu. Une sorte de nouveau Goro.

Notes

17 Technique — Des déformations en temps réel des visages des persos, de nombreux effets, pas de ralentissement... Ça assure !

15 Esthétique — Le design des persos est pas mal, à quelques exceptions près (Johnny Cage... arg !) et les décors sont soignés.

15 Animation — Les différents koups s'enchaînent avec fluidité. Bref, c'est largement korrect !

16 Maniabilité — La prise en main reste à peu près la même que les précédents épisodes et on s'y fait très rapidement.

16 Sons — Les bruitages sont bons et la musique d'ambiance est franchement réussie ! La klasse !

15 Durée de vie — Il y a plus de 600 objets à débloker ! Bon kourage...

+ Plus — Les différents styles de combat. Techniquement réussi. Les bonus.

– Moins — De nombreux chargements. Une I.A. pas top.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Pendant un bon moment, la rumeur d'un super secret concernant Deadly Alliance a traîné sur le Net. Finalement, il s'est avéré que tout était vrai puisque la veille du nouvel an, les développeurs ont avoué avoir inclus un code permettant de connaître la version du jeu (il y en aurait environ 200...). Super... Un secret passionnant...

L'avis d'Angel

J'ai été surpris de voir que MK : DA est un bon petit jeu de baston qui conviendra aux fans de Mortal Kombat, éternels disciples de la violence extrême et du sang qui gicle. Techniquement, on ne peut pas lui reprocher grand-chose et le gameplay a suffisamment changé pour renouveler la série. Komme koi, tout peut arriver...

L'avis de Chris

Ce nouvel opus de Mortal Kombat est plutôt réussi, il faut l'avouer. Certes, assez loin de l'excellence technique d'un VF4, il se révèle néanmoins beaucoup plus riche que les anciens titres de la série. Ajoutez à cela une qualité de réalisation plus qu'honorable, qui ne mise plus tout sur les Fatalités, et vous avez un vrai bon jeu de combat. Kool.





James Cameron's Dark Angel

Quand les séries télé viennent se mélanger aux jeux vidéo, dans ma tête, ce sont deux mondes qui s'entrechoquent et je n'arrive pas à l'assimiler. Résultat, j'ai une crise d'épilepsie et je me roule par terre en bavant. La seule manière de me sortir de là, c'est de me rouer de coups de pied, chose que Trazom fait à la perfection…

Ah ça, forcément, je devais m'y attendre. À force de dire que je passe mon temps à regarder la télé et toutes les séries en général, j'aurais dû me douter que toutes les adaptations en jeu seraient pour ma pomme. Buffy, ça ne me dérangeait pas du tout, la série est bonne et maintient un bon niveau de qualité depuis maintenant sept saisons (je me débrouille pour récupérer les épisodes qui passent en ce moment aux États-Unis… oui je sais, je suis grave), mais pour Dark Angel, je dois avouer que je suis beaucoup moins enthousiaste. Bien que James Cameron soit derrière, on ne peut pas dire que cela soit très palpitant. Le côté petite jeunette génétiquement modifiée qui s'est évadée d'une base militaire et qui réapparaît des années plus tard à la recherche de son passé, ben ça ne prend pas à tous les coups. D'ailleurs, chez moi, ça n'a même pas pris du tout. Willow dira que quelques épisodes sont bien, mais le connaissant, je suis sûr qu'il n'en a vu que deux ou trois à tout casser, donc niveau crédibilité, bof… Les producteurs ont beau avoir mis une minette plus que mignonne en la personne de Jessica Alba (pour l'avoir interviewé, je peux vous dire que c'est vraiment le cas), les taux d'audience n'ont jamais décollé outre-Atlantique. D'ailleurs, si en France, on a droit en ce moment à la 2e saison, au pays de l'oncle George « War » Bush, la série s'est d'ores et déjà arrêtée. Visiblement, ça n'empêche pas Vivendi Universal (qui possède le network qui diffusait la série) de sortir une adaptation. Comme quoi, on essaye toujours de faire de l'argent sur les morts…



Logan aide régulièrement Max en lui donnant de précieux conseils pendant le jeu.

fiche technique

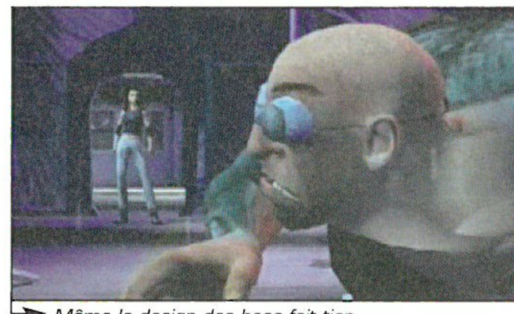
Éditeur	Sierra
Développeur	Radical Entertainment
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	10
Spécial	Licence Dark Angel
Existe sur	Rien d'autre

Bête et gentillet…

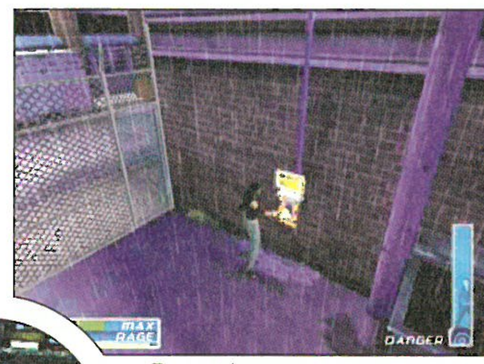
Faire de la série un beat'em all semblait être la solution la plus facile. Comme ça, pas la peine de s'embêter à faire un scénario qui tienne la route et de trouver un gameplay peaufiné… Visiblement, c'était trop demander aux développeurs de Radical, qui ont préféré faire un jeu d'action tout simple avec des niveaux qui se suivent et se ressemblent, enrobé d'un semblant de scénario sans grand intérêt. Pour la forme, ils ont quand même essayé de diversifier le tout en incluant quelques scènes d'infiltration dans lesquelles Max doit se faufiler en se plaquant contre les murs, mais elles ne sont vraiment pas au point, vu que l'I.A. des ennemis (soit trop cons, soit trop futés) est loin de le permettre. Il reste donc un jeu d'action pure dans lequel on passe son temps à se bastonner avec les ennemis afin de passer dans l'aire de jeu suivante. Comble de la simplification de gameplay, l'intégralité du titre est d'une linéarité affligeante. Pour avancer, il faut nécessairement éliminer tous les ennemis afin que le dernier de la brigade lâche une clé, un briquet ou des explosifs, ce qui sert à tous les coups à ouvrir un passage bloqué. Bonjour l'originalité ! Pour résumer, dans tous les cas de figure, on sait ce que l'on cherche : rien. On castagne, un point c'est tout ! Bien sûr, comme je l'ai dit juste avant, certaines scènes d'infiltration sont imposées, mais elles sont vraiment trop mal construites pour que l'on



Quatre contre un, ce n'est pas vraiment un problème pour Max !



Même le design des boss fait tiep… Ah, Lénine, réveille-toi !



Dans ce jeu, on passe son temps à ouvrir des portes avec des cartes magnétiques.

« rentre » dedans. Même pour un beat'em all, c'est très limité, puisque contrairement à Buffy (la comparaison est inévitable), le nombre de coups possibles est ridicule. Malgré tout, dans un excès de bonté, on nous offre un mode « Rage » grâce à une jauge qui se remplit au fur et à mesure des combats, et qui est censé offrir un panel de coups différents, mais franchement, je cherche encore la différence. Globalement, les combats sont lourds et répétitifs. Quant aux armes, à part des tong fa qui permettent de frapper plus fort et un fusil de snipe, il n'y a rien d'autre. Avec tous les bons beat'em all qu'on a eus entre les mains dernièrement, il faut vraiment être manchot pour préférer Dark Angel à un Devil May Cry (du côté PS2) ou un Buffy (dans le cas de la Xbox). Franchement, on a presque l'impression de jouer à un pauvre Tekken Force tellement c'est limité, et ça, ce n'est pas moi qui le dit mais Maître Kendy, expert analyste de jeux.

Xbox = PS2 = bof

Et comme un malheur ne vient jamais seul, techniquement, le titre est aussi évolué dans le gameplay que graphiquement. Malgré des environnements un poil variés, les textures se répètent à longueur de niveaux. Quant aux animations, ça ne va pas chercher très loin : pendant l'intégralité du jeu, on a l'impression que Max court au ralenti, et on a même droit à quelques saccades de-ci, de-là. Même les angles de caméra sont complètement ratés. C'est la teuf ! Comme souvent, les versions Xbox et PS2 étant identiques au pixel près, on les mettra toutes les deux dans le même sac en disant qu'il s'agit d'un jeu médiocre qui a tout juste le mérite de profiter de la licence d'une série qui est déjà morte. Pour le reste, on retiendra juste qu'il s'agit d'un beat'em all sans saveur qui n'arrive pas à la cheville de ce qui est déjà disponible. Dommage Max, pourtant on t'aimait bien…

Angel

Dark Angel est un beat'em all fade, sans intérêt, au gameplay pauvre et techniquement médiocre



Pour ne pas se faire repérer, rien de mieux que se plaquer contre les murs. Dommage que les angles de caméra soient aussi défaillants.

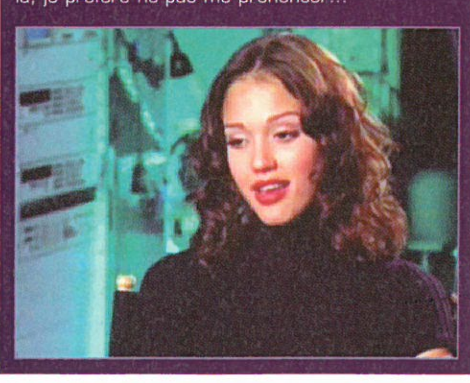


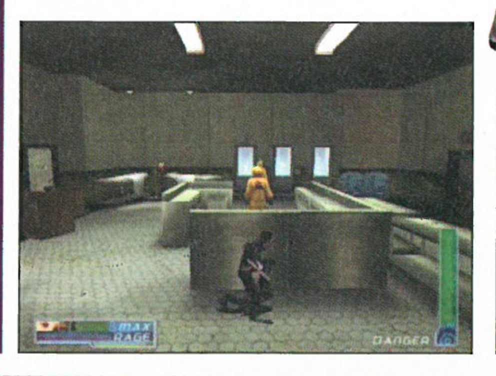


Les munitions du fusil qui permet de sniper ne sont pas nombreuses, il faut les utiliser correctement.

Faute de gameplay…

Les développeurs nous ont gâtés en incluant une splendide partie bonus dans le DVD comprenant des interviews du casting de la série (James Cameron inclus) qui ne nous apprend pas grand-chose, ainsi que la retranscription du bouquin *Dark Angel* sorti il n'y a pas très longtemps en librairie. Il y a aussi un trailer de Malice, le titre d'Argonaut qui n'arrête pas d'être repoussé, mais là, je préfère ne pas me prononcer…







Le coup de pied bicyclette a déjà été vu maintes fois, mais il reste toujours esthétique.

Notes

14 Technique
Les textures sont fades et répétitives et les quelques effets de lumière ne sont vraiment pas top.

15 Esthétique
Ok, c'est fidèle à la série, mais on a déjà vu ce style un milliard de fois.

13 Animation
Max court au ralenti, les combats manquent de pêche et on note quelques ralentissements .

14 Maniabilité
La prise en main se fait rapidement, mais les angles de caméra mal choisis viennent gâcher le tout.

15 Sons
Max et Logan communiquent pas mal entre eux mais les bruitages sont assez pauvres.

12 Durée de vie
On recomence au début du niveau quand on perd, histoire de gonfler la durée de vie…

+ Plus
Certaines scènes d'infiltration. Jessica Alba.

– Moins
Des combats pourris. Techniquement à la ramasse. Un gameplay plus que pauvre.

5/10 Note d'intérêt

Plus loin…

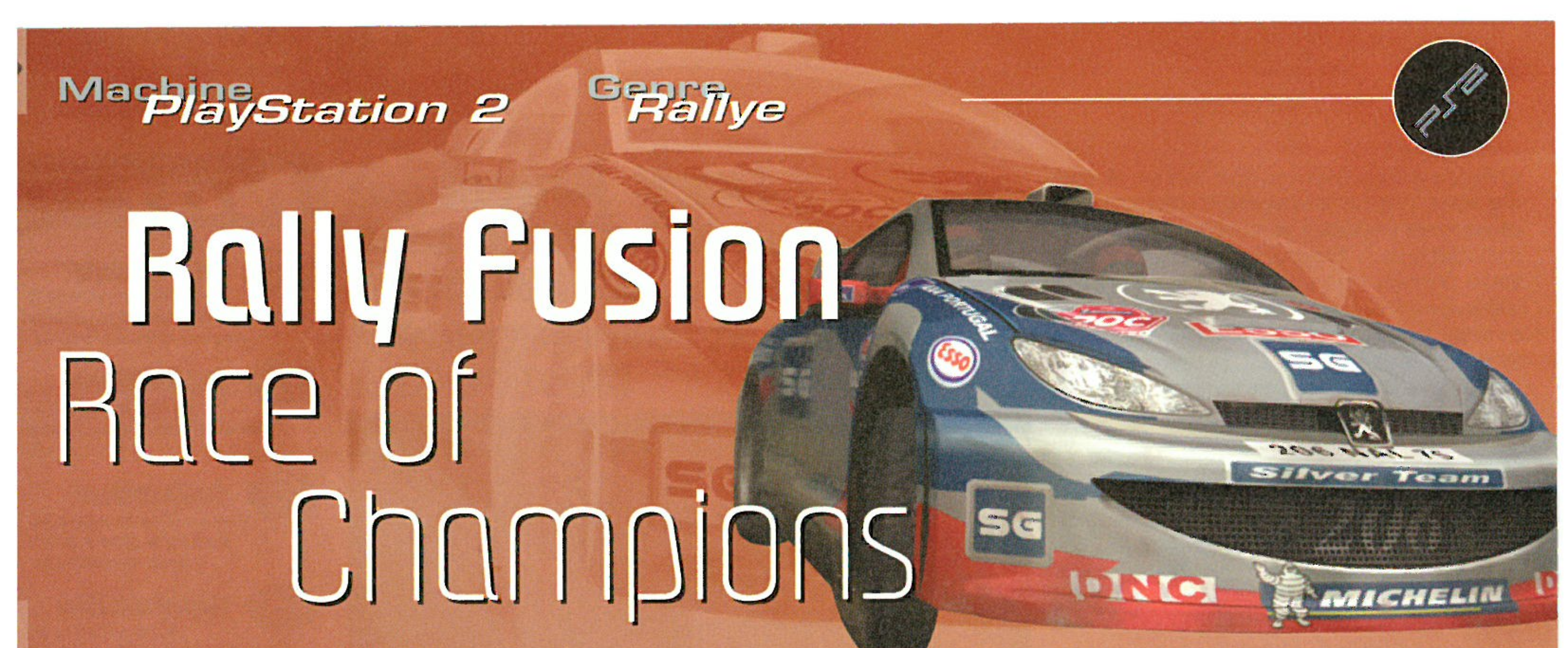
Pour ceux qui aiment la série, sachez que le coffret DVD de la première saison est sorti. Avec 22 épisodes, vous aurez de quoi passer quelques nuits blanches, même si, au risque de prêcher pour ma paroisse, je vous conseille plutôt de foncer sur la cinquième saison de Buffy qui, dans un autre registre, est nettement plus puissante !

L'avis d'Angel

Dire que je me suis ennuyé en jouant à Dark Angel est un euphémisme. Cela m'a fait mal au cœur de voir qu'en 2003, certains développeurs ont encore le courage de sortir des titres aussi peu imaginatifs pourvus de graphismes aussi médiocres. Si ça, ce n'est pas un jeu à licence qui se fout de la tronche du client… Allez zou, à la trappe.

L'avis de Kendy

Jessica Alba va tenter d'exploiter sa renommée plastique pour séduire un maximum de geeks. Hélas, le résultat est plutôt décevant. Les parties ressemblent à du Tekken Force Mode déguisé et la réalisation n'est pas au top. James Cameron doit être bien dégoûté de « la life »…



Machine **PlayStation 2** Genre **Rallye**

Rally Fusion Race of Champions

L'arlésienne d'Activision voit enfin le jour après des semaines et des mois d'attente. Nonobstant une ultime présentation fin décembre 2002, Rally Fusion n'atteint pas des sommets malgré ses courses de côtes. Un titre entre chien et loup, sans plus !

Après avoir participé aux quatre voyages de presse qui m'ont amené à découvrir au fur et à mesure l'état d'avancement de Rally Fusion, je commençais un peu à me lasser. Des Grandes Canaries au nord de Paris en passant par le « Show Room » de Toyota, avenue des Champs-Élysées, Activision et Climax n'ont pas chômé pour promouvoir leur projet. Qu'à cela ne tienne, Peter Nielsen (producteur) est un gars adorable que j'avais plaisir à revoir à chaque présentation. Mais à vrai dire, notre dernière rencontre fut plutôt stérile et n'apporta rien de nouveau à ce que l'on connaissait déjà. Pourtant, et d'après Activision, Rally Fusion : Race of Champions se veut un titre unique en son genre. Mouais, c'est pas gagné ! Mais la question que l'on se posait depuis bien longtemps était de savoir s'il pouvait rivaliser avec les titres déjà « dans la place », aussi bien en arcade qu'en simulation. Aujourd'hui, nous en sommes sûrs, ce titre est un jeu 100 % arcade qui ne peut en aucun cas prétendre au titre du numéro 1 de sa catégorie, le rallye donc...





Malgré de bonnes tentatives graphiques, l'ensemble des voitures flottent sur les tracés.



Certaines pistes, sans barrière de sécurité, provoqueront le Game Over si vous conduisez comme un nase !

Une conduite sans finesse...

Malgré ses nombreux modes de jeu (Rally, Rally cross, Courses de côtes, Courses des champions, Challenges...), Rally Fusion n'arrive pas à convaincre. Bien que l'ensemble de ces courses se déroulent dans des environnements assez propres mais très dépouillés, on est loin des productions actuelles. Hormis quelques panneaux signalétiques et autres cactus, aucun obstacle ne vient faire office de danger permanent. Côté conduite, comme nous vous l'avons dit précédemment, c'est de l'arcade pure et dure. Les nombreuses bagnoles d'hier et d'aujourd'hui (buggys, Lancia Stratos, 306 et 206 Peugeot...) ne possèdent pas les modèles physiques des caisses grandeur nature, le freinage est tardif et les dégâts, bien que réalisés de fort belle manière, n'ont que peu d'incidence sur la mécanique par rapport aux chocs encaissés. Il sera tout de même possible d'effectuer quelques réparations après chaque course. En effet, un système de points vous sera attribué en fonction de vos performances afin de réparer les dégâts sur la carrosserie, les freins, la boîte de vitesses... Et le côté arcade ne s'arrête pas en si bon chemin puisque le grip semble avoir été omis. Après avoir tiré le frein à main, les caisses n'en finissent plus de partir dans le décor et la reprise d'adhérence est quasi-inexistante. Il en est de même avec la pédale de frein. Résultat des courses, on coupe à travers « champ » sans que cela ne pénalise le joueur et l'on ne se risque que très rarement à des freinages d'urgence ou « trajectés ». Visuellement, malgré une bonne modélisation, l'ensemble de ces bagnoles flotte beaucoup trop sur

fiche technique

Éditeur	Activision
Développeur	Climax (G.-B.)
Genre	Rallye
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre d'environnements	9
Spécial	Que pouic
Existe sur	Xbox

les différentes pistes (montagne, désert, ville, circuit...) et les 3 vues de caméra n'ont pas la prétention de procurer les sensations de pilotage des autres jeux... dont un certain Shox.

...et sans assurance

En revanche, Rally Fusion tire son épingle du jeu grâce à de nombreux challenges, de nombreux modes et des bagnoles officielles à débloquer. Avant de pouvoir se mesurer aux grands noms de cette discipline (Marcus Grönholm, Harri Rovanpera, Gilles Panizzi, Stig Blombqvist, Walter Rohrl, Michèle Mouton...) que l'on retrouve dans la classe A, des dizaines de challenges devront auparavant être réussis. Il faudra par exemple terminer une course avant la fin du temps imparti,



Les plus longs sauts seront comptabilisés uniquement pour le fun mais sans aucune incidence sur la suite du jeu.





finir à la première place dans le mode Élimination ou Follow the leader, ou encore slalomer entre des poteaux sur un circuit indoor avec un système de bonus et de malus. Bien que ces épreuves se déroulent dans les mêmes environnements que les autres modes, on n'en voit pas la fin et l'on finit même par s'en lasser. Débloquer une nouvelle classe vous demandera donc du temps, de la patience et de l'expérience. Un plus pour sa durée de vie qui, sans cela, aurait fait long feu dans cette catégorie surchargée. Enfin, et à l'instar de certains challenges énervants, votre copilote mériterait à de nombreuses reprises que vous le sortiez de la caisse pour lui expliquer la vie. Avec des annonces souvent tardives puis tenant un langage limite acceptable à votre encontre, parce que monsieur met trois plombes pour lire son road-book, vous aurez parfois bien du mal à garder votre sang-froid. Attention, le risque de manettes volantes est imminent ! Pour en terminer avec le chapitre bande-son, les bruitages moteur ne sont pas tous d'égale qualité. Au final, Rally Fusion est un titre « bâtard » qui ne peut prétendre ni au titre de meilleur jeu d'arcade (Shox le dépasse très nettement), ni à celui de simulation, WRC II Extreme ou Colin McRae Rally 3 restant les meilleurs titres à ce jour. Au bout du compte, Rally Fusion est un petit titre qui devrait avoir du mal à trouver son public. Si sa réalisation satisfaisante n'est pas à remettre en cause, c'est surtout au niveau du gameplay que ce jeu pèche le plus. Rally Fusion s'avère être un jeu à acheter si vous n'avez plus rien à vous mettre sous la dent ou en occasion. À bon entendeur...

Mister Brown

Notes



17 Technique
Grâce à une I.A. efficace, toutes les courses sont différentes. Peu de ralentissements et peu de clipping.

15 Esthétique
Des environnements pauvres mais bien rendus. Des décors variés pour des courses répétitives.

13 Animation
Une assez bonne sensation de vitesse en vue intérieure. Oubliez un quelconque trip en vue extérieure.

14 Maniabilité
Les premières caisses sont insupportables à piloter, la suite est nettement mieux.

12 Sons
Des commentaires répétitifs et des bruitages moteur d'une qualité franchement médiocre.

16 Durée de vie
Les différents modes vous offriront plusieurs heures de jeu, seul ou à plusieurs. Une cinquantaine de challenges.

Plus
Les modes de jeu.
Les graphismes.

Moins
La conduite en classe C.
Les temps de chargement.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

ATV Quad Power Racing 2 (PS2 et Xbox), l'autre jeu du développeur Climax, est également en test dans ce numéro. Vous le trouverez quelque part dans ce magazine, entre la première et la dernière page. Si vous avez la flemme de chercher, reportez-vous au sommaire !

De l'arcade pure et dure mais avec un minimum de sensations

Déjà vieux

Créée en 1988, cette épreuve est tout droit sortie de l'imagination de Michèle Mouton (vice-championne du monde des rallyes en 1982 derrière Walter Rohrl) et de Frederik Johnson. D'abord disputée aux quatre coins de l'Europe (France, Espagne et Allemagne), cette compétition se déroule dans les îles Canaries depuis 1992. Le dernier vainqueur en date est Marcus Grönholm qui, le 1er décembre 2002, remporta la finale face à Sébastien Loeb.

En plus de la perte du pot d'échappement, les portières s'ouvrent et s'arrachent facilement.





L'avis de Mister Brown

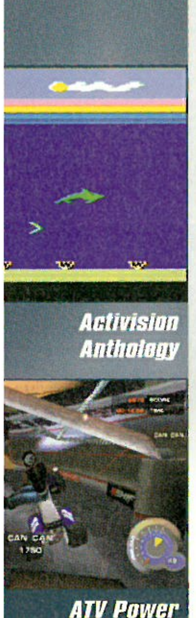
Avec des environnements plutôt réussis mais guère détaillés, Rally Fusion est un jeu d'arcade respectable. Cependant, malgré une bonne durée de vie et de nombreux modes, ce titre aura beaucoup de mal à séduire les fans de simulation et surtout ceux de Shox. Un jeu qui vaut le coup uniquement si l'on n'a plus rien sous le coude.

L'avis de Trazom

Si on aime son côté ouvertement arcade, il est clair que Rally Fusion remplit largement son rôle. C'est mon avis, hein ! Rapide comme Shox, facile à prendre en main, il saura vous maintenir en haleine assez longuement. Maintenant, si vous lui préférez les simu, laissez tomber tout de suite, et allez plutôt prendre un bain, ça vous détendra.

Toutes les sorties européennes

Vous voulez connaître un « scréé » ? Si, si, je vous sens délicieusement intéressé, presque mû par une pulsion où curiosité et quête du savoir se mêlent. Voire s'entrechoquent. Passionnant. Moui, enfin tout ça pour dire que les Zappings auront été bouclés dans une ambiance d'apocalypse. Un bouclage comme nous les aimons. Mais la passion est là, bien présente, afin de vous assurer un mag, un Joypad, plus surpuissant que jamais. Avec des ch'tits conseils, des avis, des remarques, des commentaires et des notes. Oui, car avouez, les notes, c'est ça qui vous intéresse hein... Eh bien réjouissez-vous : en vlà !

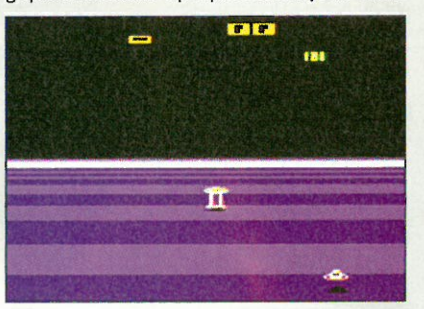

Activision Anthology

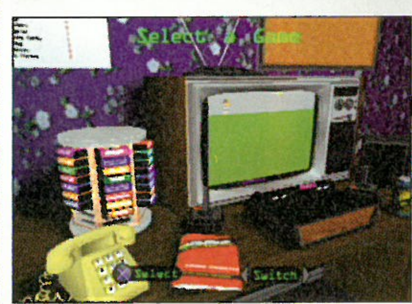
ATV Power Racing 2

Activision Anthology

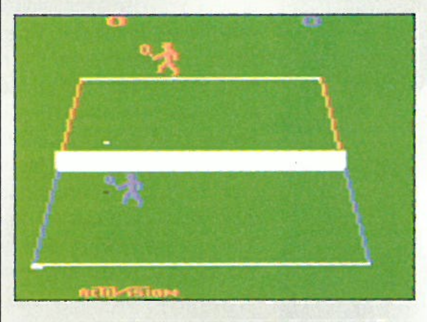
Activision Anthology déboule en plein revival 80. En effet, pour agrémenter vos soirées nostalgiques, entre le visionnage des *Cités d'Or* et d'*Arnold et Willy*, rien de tel que de se repasser les classiques d'Activision. Avec au programme 45 jeux tels que Grand Prix, Dolphin ou Kaboom, avec une interface originale qui nous replonge directement 20 ans en arrière. Il est même possible de sélectionner une bonne vieille mélodie sur un poste de radio. L'ambiance est là, certes, mais l'usage de ce titre est à réserver aux soirées entre nostalgiques de cette époque où les jeux vidéo n'en étaient qu'à leurs balbutiements. Activision Anthology devrait être disponible pour moins de 30 euros.

Karine











5 — *Éditeur* : **Activision** — *Machine* : **PlayStation 2**

ATV Power Racing 2




ATV Power Racing 2 a beau proposer des modes de jeu complets (un Championnat, du Freestyle et du Trial) et une réalisation graphique plaisante avec notamment des environnements assez variés, son gameplay ne nous a fait ni chaud, ni froid. Le pilotage des quads s'avère globalement assez ennuyeux : on ne retrouve ni la technicité, ni le dynamisme du fabuleux ATV Off Road Fury de Sony qui, d'ailleurs, n'a connu qu'un petit succès d'estime. L'aspect Freestyle, quant à lui, est sérieusement handicapé par un timing des plus capricieux. On regrettera également les nombreuses saccades dont souffre le moteur 3D. Si vous aimez la discipline, mieux vaut patienter un peu et attendre bien gentiment la sortie d'ATV Off Road Fury 2, qui ne devrait normalement pas tarder.

Willow









5 — *Éditeur* : **Acclaim** — *Machines* : **PS2 et Xbox**

Big Mutha Trucker



Si le titre de ce clone de 18 Wheelers nous a plutôt bien fait marrer (Big Mutha Trucker = le gros camion de ta mère !), on ne peut pas en dire autant de son gameplay ! Les missions sont aussi palpitantes que celles de Wreckless. Il existe également un mode Défi dans lequel il faudra convoyer des marchandises de ville en ville pour les revendre et gagner un maximum de thunes, mais il se révèle tout aussi soporifique. Pour résumer, c'est lent et il ne se passe pas grand-chose sur les routes. Ne comptez pas sur la réalisation pour relever un peu le niveau. Rappelons que BMT est l'œuvre de cancres notoires : Eutecnhyx. Reste pour se consoler une B.O. rock sympathiquement vieillote mais néanmoins velue (Steppenwolf, Deep Purple...). C'est bien peu.

Willow



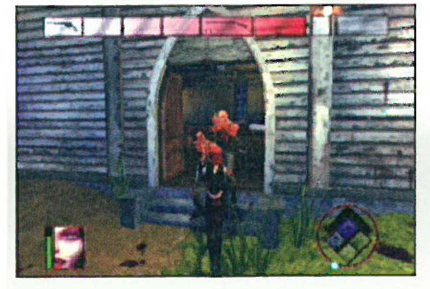




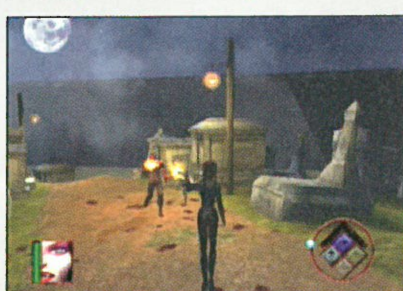
Bloodrayne



Encore un titre d'action/aventure avec des vampires en toile de fond : ça commence à faire beaucoup. Enfin, le cas de Bloodrayne sera vite réglé puisque





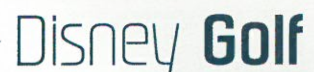


son intérêt est très limité. Prenez un scénario classique de chez classique, une réalisation horrible avec des graphismes médiocres et une animation qui fait mal au crâne, et vous obtenez le titre de Terminal Reality. Côté maniabilité, c'est encore pire ! Un simple saut peut se transformer en véritable cauchemar et les combats sont aussi passionnants qu'un jour de l'an chez Kendy. Que ce soit sur GameCube ou sur Xbox, les versions sont identiques et présentent les mêmes problèmes, comme ça pas de jaloux !

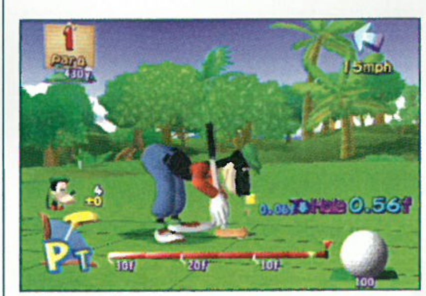
Angel



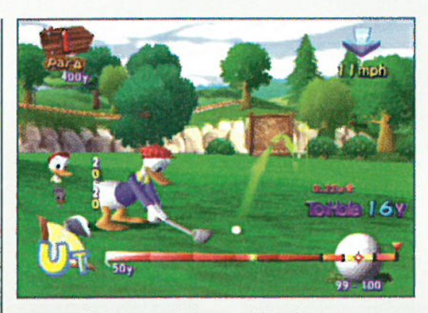
Disney Golf



On attendait Everybody's Golf 3, on a eu Outlaw Golf (Xbox). Bon lot de consolation mais qui ne remplacera pas Minna No Golf 3 (version jap) ou Hot Shots 3 (version US). Aujourd'hui, Electronic Arts reprend les mêmes ingrédients que le titre de Namco pour un jeu à destination des juniors. Dysney Golf est doté d'un







gameplay exemplaire et d'environnements ultra-colorés dans lesquels 9 personnages issus du monde de Disney vont s'affronter sur 6 parcours différents (monde des nuages, paradis de peluches...). Avec de nombreux modes et des mini-jeux, ce sport devient tout à coup fun et accessible à toutes les petites menottes. Un titre quasi-indispensable pour tous les Tiger Woods en culottes courtes. Seul bémol, les voix sont en anglais.

Mister Brown

7 — Éditeur : Electronic Arts — Machine : PlayStation 2

Drome Racers

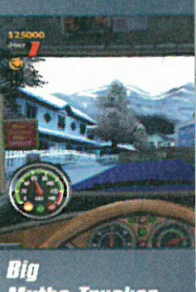


Drome Racers n'a rien à voir avec la très accueillante région provençale de la France. Prenez Rollcage sur PSone, mettez-y des graphismes plus lissés et vous obtenez Drome Racers, un jeu de course ultra-bourrin. Là aussi, EA reste dans le trip « Lego » en utilisant en guise de véhicules les jouets de la marque. Très orienté « arcade » dans sa prise en main, le titre propose des sensations de pilotage proches d'Extreme-G. Bref, ça va vite, même très vite, tout en restant très maniable. Autrement, il est possible de glaner des options que vous pouvez utiliser sur vos concurrents (missiles, drones volants...). Hélas, les 36 circuits se ressemblent tous dans leur structure et les courses demeurent très linéaires en termes de sensations de conduite. Bof.

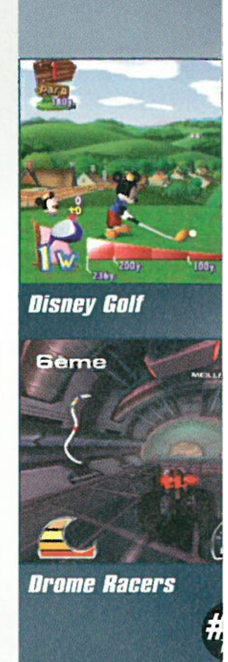
Kendy



4 — Éditeur : Electronic Arts — Machine : PlayStation 2

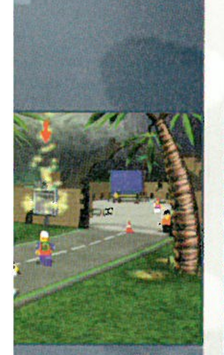


Big Mutha Trucker

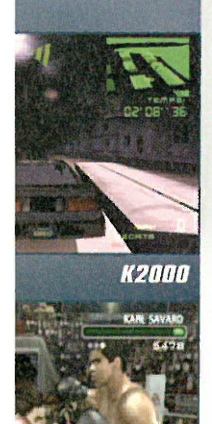


Disney Golf

Drome Racers



Island Xtreme Stunts



K2000

Knockout Kings 2003

Island Xtreme Stunts





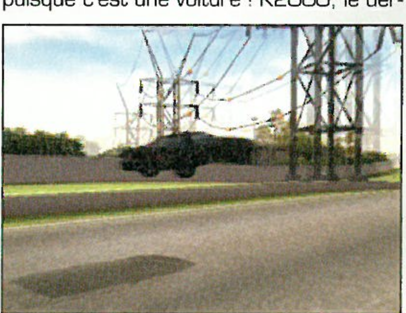
Les Lego sont de retour dans un jeu qui tente de parodier le principe de Stuntman. Vous incarnez Peeper, un cascadeur de Legoland, qui doit se livrer à des exercices périlleux pour le tournage d'un film d'action. Le titre alterne phases d'exploration/aventure et phases de pilotage de véhicules (bagnole, avion, hors-bord...) et de skateboard ! Bien entendu, comme vous devez vous en douter, si vous avez dépassé depuis longtemps le « stade anal » de Freud, IXS ne présentera aucun intérêt pour vous. En revanche, les très jeunes joueurs, notamment ceux qui croient encore à l'existence du père Noël, tomberont sous le charme de nos amis de plastoc. D'autant plus que toute l'interface est en français et que les 25 quêtes demeurent assez sympathiques.

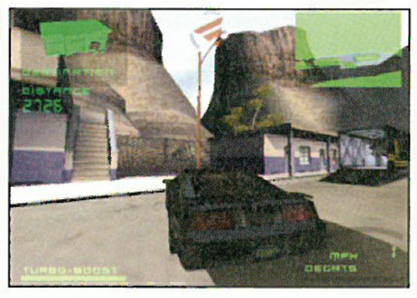
Kendy



K2000

Il possède la technologie des Ummites, il a la lourdeur dialectique de 6-PO et la vitesse d'une Porsche cabriolet. Normal me direz-vous, puisque c'est une voiture ! K2000, le der-





nier cri en matière de « tuning » de bagnole, débarque avec son boulet de pilote, le bedonnant Michael Knight. Côté possibilités, KITT peut effectuer des bonds prodigieux ou rouler sur deux roues. Très dirigiste dans son déroulement, le jeu proposera des missions de course poursuite, de « scannage » de bâtiments et de destruction. Si le titre est plutôt bien fichu, on se plaindra en revanche de sa faible consistance ludique et de son nombre de niveaux limité (seulement 10 !). Bref, on ne profitera que de l'excellence des voix des doublures françaises de la série télé.

Kendy



King's Field IV

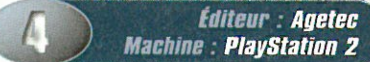
Le 4e opus du Champ du Roi s'inscrit dans la veine des précédents épisodes. Titre prisé outre-Atlantique, King's Field IV ne devrait pas connaître le même sort chez nous. Il faut s'accrocher pour se diriger convenablement, et en vue subjective, à travers cet univers qui laisse perplexe. Il s'agit bien d'un jeu de rôle, comme l'interface nous l'indique, et après un bref résumé des événements, on se retrouve à affronter toutes sortes de monstres grotesques et gélatineux. L'ambiance tente d'imprégner un zeste d'héroïc-fantasy, en vain. La réalisation est souffreteuse, avec de nombreux passages saccadés, et l'histoire manque singulièrement d'intérêt. À réserver aux fans de la série (et à eux seuls).

Karine









Knockout Kings 2003





Plus fun à jouer que le volet précédent, cette édition 2003 bénéficie d'un panel exhaustif de coups (jabs, uppercuts, directs...) et d'esquives. On peut cependant regretter la faiblesse du système de garde, et des combats assez bourrins et un peu trop orientés arcade. En effet, sans tenir compte du mode Bagarre où tous les coups sont permis, les autres modes (Exhibition, Carrière et Tournoi) ne reflètent pas la meilleure « simulation » du moment, le Rocky édité par Rage. Malgré tout, les amateurs de ring n'auront aucune difficulté pour se familiariser avec les déplacements, si ce n'est quelques angles de caméra capricieux. Au final, les fans peu exigeants de ce noble art trouveront de quoi satisfaire leur soif d'ecchymoses et de K.-O. techniques.

Mister Brown

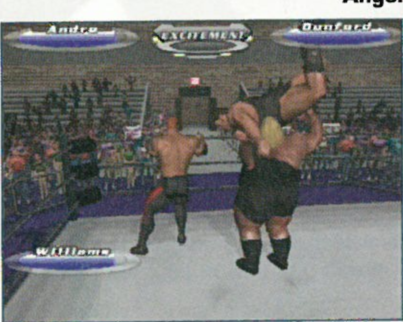
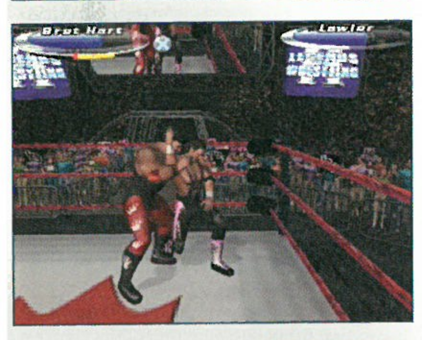


Éditeur : Electronic Arts
Machine : GameCube

Legends of Wrestling 2

Dans la catégorie catch, même si l'on n'est pas fan de cette discipline, il faut avouer que la série des WWF Smackdown de THQ est largement au-dessus du lot. En tout cas, par rapport à Legends of Wrestling 2, il n'y a pas photo ! Ce dernier propose encore de mettre des vieux papis du catch américain comme Hulk Hogan, Ted Dibiase, André le Géant et plein d'autres sur un ring pour se fritter. À la limite, pourquoi pas, mais vu que le résultat est moche et que le système de jeu s'avère minable (notamment à cause de son système de contre pourri), il vaut mieux en rester au dernier titre de THQ qui, en plus d'être plus beau et plus maniable, est nettement mieux fourni en termes de modes de jeu.

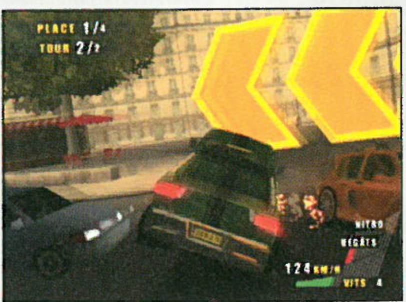
Angel

4 — *Éditeur :* **Acclaim** — *Machine :* **PlayStation 2**

Paris Marseille Racing II

L'une des plus grandes arnaques de la PSone revient dans une édition PlayStation 2 tout aussi scandaleuse. Certes, les développeurs de Davilex ont fait quelques menus efforts, avec notamment plus de villes à explorer (Paris, Lyon, Marseille, Londres, Édimbourg et Las Vegas), la possibilité de ramasser des bonus sur la piste ou encore la présence de flics qui se lancent de temps en temps à vos trousses, mais l'ensemble reste d'un niveau médiocre. La conduite est minable et énervante, la réalisation graphique très en dessous de ce qui se fait actuellement, la durée de vie carrément

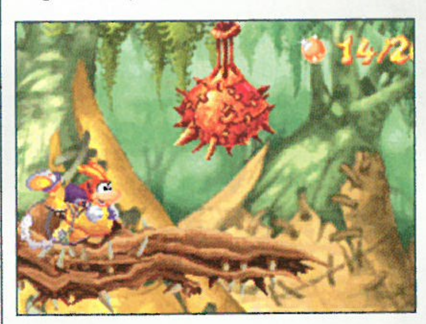
pitoyable... Bref, malgré une formule un peu améliorée, la série ne perd pas son statut d'attrape-nigaud destiné au grand public.

Julo

3 — *Éditeur :* **Davilex** — *Machine :* **PlayStation 2**

Rayman 3

Sur GBA, on passe directement de Rayman 1 à Rayman 3 ! Le soft n'en demeure pas moins toujours aussi époustouflant graphiquement et terriblement maniable. Si on le compare au premier volet, il est clair que les innovations ne sont pas très flagrantes en termes de sensations de jeu puisqu'il s'agit toujours d'un titre de plate-forme en 2D assez conventionnel. En effet, Rayman doit seulement trouver la sortie qui le mène au stage suivant et délivrer quelques amis au passage. Les phases bonus s'annoncent




cependant plus nombreuses et mieux fichues que dans le premier épisode. Rayman 3 demeure un excellent titre, même s'il ne propose pas de grandes révolutions conceptuelles.

Kendy

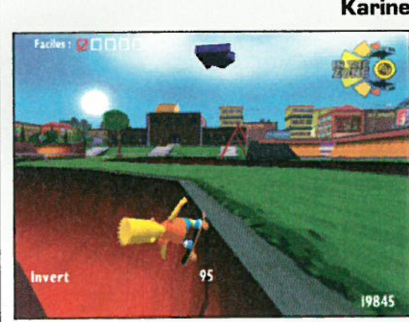
8 — *Éditeur :* **Ubi Soft** — *Machine :* **Game Boy Advance**

The Simpsons Skateboarding




Après s'être exhibés en catcheurs, puis en conducteurs de taxi, les Simpsons font maintenant l'objet d'une adaptation super originale. Grimés en adeptes de la planche à roulette urbaine, les personnages de Matt Groening effectuent péniblement des tricks à travers Spingfield. Le gameplay emprunte allégrement à la référence du genre, mister Tony Hawk, sans jamais égaler le maître. Outre les figures à mettre en place sur des spots qui manquent d'originalité, les missions sont plus que banales, comme ramasser un objet ou attraper un personnage. Un titre qui pourrait cependant plaire aux jeunes joueurs s'ils ne sont pas trop exigeants et qu'ils souhaitent gonfler les bénéfices de l'éditeur américain.

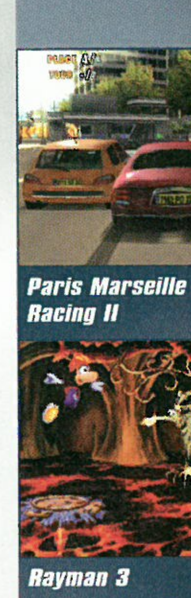
Karine



4 — *Éditeur :* **Electronic Arts** — *Machine :* **PlayStation 2**



Legends of Wrestling 2



Paris Marseille Racing II

Rayman 3



Les jeux PC

par RaHaN

À défaut de grands jeux en ce début d'année, c'est côté add-on qu'il faudra chercher le plaisir sur PC. Les fans de Morrowind se goinfreront donc bien d'un Tribunal, tandis que ceux de MoH auront du mal à se satisfaire du maigre En Formation. Reste un étonnant jeu de golf, capable de détourner d'un Warcraft III...

TÉLEX

Bientôt...

Star Wars Galaxie, le MMORPG le plus attendu du moment, se dote d'une date de sortie officielle. C'est donc le 15 avril prochain que tout un chacun pourra rejoindre les bêta-testeurs. Il y aura sûrement un gros tas de nerds fringués en Luke Skywalker derrière leur PC, qu'on ne verra enfin plus dans les rues en train de brandir des sabres en plastique.

Faudrait savoir

Après avoir achevé l'excellent studio Dynamix dans des circonstances troubles, d'un bon coup de couteau dans le dos après la sortie du 2e volet, Sierra a laissé entendre par l'intermédiaire d'un certain Alex Rodberg que Tribes 3 était en développement. Étonnant, d'autant que le père de la série s'est barré pour faire PlanetSide et que l'équipe originale est dans la nature.

Les jeux PC du mois

ELDER SCROLLS III : TRIBUNAL

Si vous n'en aviez pas déjà assez

Éditeur : Ubi Soft • Genre : RPG • Prix : Environ 30 €

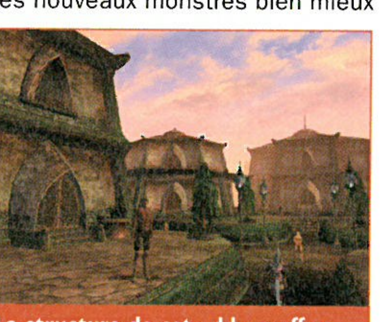
J'aurais personnellement beaucoup de mal à croire que Morrowind seul ne parvienne pas à rassasier ses joueurs, mais pour tous ceux qui auraient déjà retourné le titre de Bethesda dans tous les sens, le premier add-on officiel est là. Tribunal mettra à jour le jeu en proposant en effet une nouvelle aventure, par-dessus l'ancienne, et ce sans interférer avec les créations amateur ou la quête principale. Une fois l'add-on installé, vous pourrez en effet vous y engager à n'importe quel moment... Mais dès lors, une guilde cherchera à vous assassiner. Pour en trouver les causes et surtout contrecarrer ses intentions, il vous faudra découvrir la titanesque ville de Mournhold, bâtie dans des souterrains nains plus vastes encore. Nouveaux objets, nouvelles intrigues et sous-quêtes, nouveaux monstres et toute la panoplie répondent présent. S'adressant à des personnages de niveau 35-40 au minimum, Tribunal offre un challenge difficile, se déroulant principalement sous terre. C'est d'ailleurs le seul regret qu'on puisse lui adresser : pas de nouvelles régions à part entière et donc d'extérieurs à proprement parler. Tout a lieu dans cette ville unique, mais heureusement, elle est bien conçue et graphiquement superbe. Cet add-on corrige également quelques points essentiels, à commencer par le livre de quêtes qui permet désormais de séparer celles qui sont complétées de celles restant à faire, et il était temps (d'autant que cela fonctionne également pour l'aventure normale, et pas seulement pour Tribunal). Autre amélioration qui s'était fait attendre : la possibilité d'annoter les cartes. Au final, Tribunal pousse la réussite graphique encore plus loin, avec des textures toujours plus fines, des nouveaux monstres bien mieux modélisés que les anciens, et des architectures toujours plus étonnantes. Un très bon add-on pour les fans.



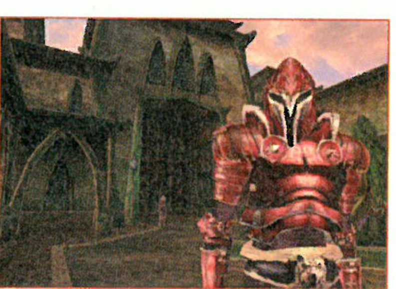
La modélisation des nouveaux monstres a progressé, et ce n'est pas un mal.



Les souterrains nains sont bourrés de passages secrets et de choses à découvrir... mais sont aussi bien protégés des aventuriers.



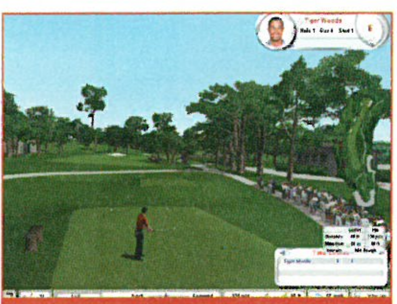
La structure de cet add-on offre un affichage plus fluide, sans compromettre la qualité des architectures de la ville.



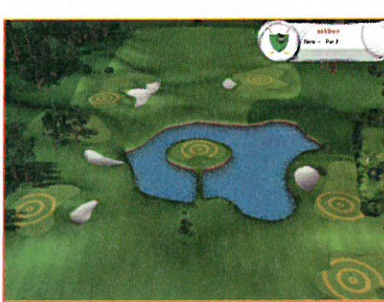
TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Le tueur de Warcraft III ?!

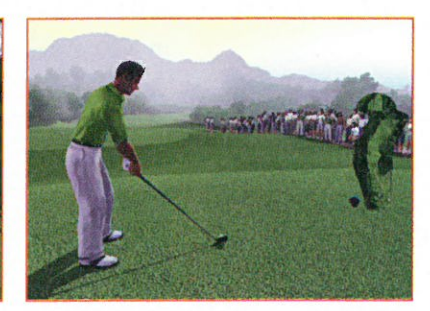
Éditeur : Electronic Arts • Genre : Simulation de golf • Prix : Environ 52 €

C'est bien la première fois qu'on parle ici d'un jeu de golf. Mais j'en vois d'ici qui pensent déjà à une erreur de maquette pour le sous-titre : désolé, pour une fois ce n'est pas le cas ! En effet, alors que Warcraft III régnait en maître sur le réseau local de la rédaction jusqu'à il y a peu, voilà-t'y pas qu'un simple jeu de golf a détourné tout le monde du hit de Blizzard ! Chez *Joystick*, on ne lâche plus le club, et pour cause : Tiger Woods PGA Tour 2003 offre en réseau ce qui se fait de mieux en la matière. Doté d'une réalisation superbe, il conviendra même aux amateurs de ce sport en solo, grâce à de nombreux parcours bien pensés, et à la nécessité d'un apprentissage rigoureux en vue de parties en réseau. En mode Master, sans grille ni aide particulière, et en adoptant le système de « true swing » (tout est dans le mouvement de la souris, et non avec les récurrents trois clics), on peine sans doute au début, mais les sensations sont là et les progrès arrivent vite. Un titre de très grande qualité, offrant de nombreux modes de jeu et tout ce que les fans pourraient désirer.


On retrouve évidemment les joueurs officiels, à commencer par le prodige milliardaire Tiger Woods.

En mode Master, il faudra utiliser les très bonnes caméras pour jauger les reliefs du terrain et bien apprécier les courbes du parcours.





MEDAL OF HONOR : EN FORMATION
Beaucoup trop court pour son prix

Éditeur : Electronic Arts • Genre : FPS • Prix : Environ 30 €

En Formation assure un grand spectacle encore plus prenant que celui du jeu dont il est l'add-on. Extraordinaire de mise en scène, à l'action trépidante et aux trouvailles étonnantes, il n'en demeure pas moins beaucoup trop court pour son prix : à peine un après-midi de bonheur... Pour les amateurs de campagnes solo, il y a de quoi être déçu. Pour les inconditionnels de MoH en réseau, en revanche, l'investissement s'avère plus intéressant. Le gameplay est plus rapide, une vingtaine de nouvelles armes et treize nouvelles maps complètent ce qu'ils connaissaient déjà. De même, on trouve un nouveau mode de jeu, « Thug of War », qui ressemble à Battlefield 1942, et un système de vote en temps réel permet d'épurer les parties de joueurs indésirables, de changer de map, etc. Cet add-on reste donc réservé aux fans purs et durs. Les autres ne s'empêcheront pas de considérer que son sous-titre est à l'image de ce qu'il propose : quelque chose qui pourrait être plus complet.


Une scène en tank agréable, mais entachée d'une maniabilité lourde à cause des décors urbains inadaptés à la taille d'un Panzer.


La difficulté a été revue à la baisse, notamment côté snipers. Les Allemands et alliés sont en revanche plus nombreux et les batailles plus enragées.




Comme son prédécesseur, En Formation fait dans le grand spectacle. Vous serez littéralement plongé au cœur de l'action.

TÉLEX

Les revenants

Microsoft refait parler de Freelancer, le nouveau jeu du créateur de Wing Commander, annoncé désormais pour mars 2003. Le site officiel se trouve au www.microsoft.com/games/freelancer. De son côté, Duke Nukem Forever, le jeu le plus retardé de tous les temps, devrait sortir cette année normalement, mais on va dire plutôt vers la fin, hein. La fin du monde, quoi.

Une nouvelle guerre totale

La série des Total War (Shogun Total War, Medieval Total War), fleuron de la stratégie sur PC, se prépare à accueillir un nouveau volet, nommé Rome Total War. Prévu pour septembre 2003, il se dote d'un nouveau moteur qui devrait ravir les fans. Un Future War ne serait pas encore prévu. Mais sait-on jamais...

Les Astuces par Kendy

Les gagnants du concours Action Replay sont ce mois-ci Steve Ceva de la Guadeloupe, Romain Grigorieff de St Didier au Mont-d'Or, Arnaud Bonnet de Dijon, Benjamin Monteyne de Neuville en Ferrain et Raphaël Meslé de Caen. Bravo messieurs !!!

La blague pourrie du mois :

Gilbert Montagné rend une râpe à fromage à son ami et lui dit :

« Purée, ton bouquin, il est hyper violent ! »

TOMB RAIDER THE PROPHECY

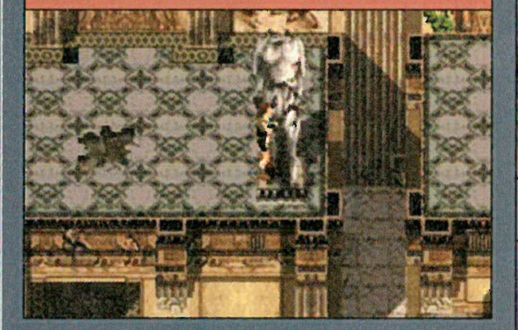




Machine : Game Boy Advance
Version : Européenne

LES CODES DES NIVEAUX

Niveau 1 : PRLD	Niveau 2 : GAZE
Niveau 3 : MEDI	Niveau 4 : HAXE
Niveau 5 : PATH	Niveau 6 : BONE
Niveau 7 : TREE	Niveau 8 : LINK
Niveau 9 : KURZ	Niveau 10 : HELL
Niveau 11 : WEFX	Niveau 12 : MEMO
Niveau 13 : HEAR	Niveau 14 : FITZ
Niveau 15 : ELRC	Niveau 16 : CLIK
Niveau 17 : MGSL	Niveau 18 : ROMA
Niveau 19 : MONK	Niveau 20 : AEON
Niveau 21 : TIME	Niveau 22 : OLIM
Niveau 23 : LAND	Niveau 24 : DART
Niveau 25 : HILL	Niveau 26 : CHEX
Niveau 27 : STLK	Niveau 28 : MECH
Niveau 29 : ARKD	Niveau 30 : MUSH
Niveau 31 : LITH	



GEKIDO : KINTARO'S REVENGE



Machine : Game Boy Advance
Version : Européenne

ÉNERGIE INFINIE

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe : CRAZY

CRAZY
BON MOT DE PASSE
Annuler
A B C D E F G H I J K L
M N O P Q R S T U V W X
Y Z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

LES CODES DES NIVEAUX

Niveau 2 : MIMMO

MIMMO
BON MOT DE PASSE
Annuler
A B C D E F G H I J K L
M N O P Q R S T U V W X
Y Z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



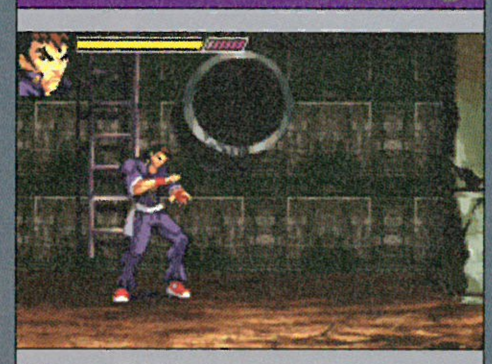
Niveau 3 : HURRY

HURRY
BON MOT DE PASSE
Annuler
A B C D E F G H I J K L
M N O P Q R S T U V W X
Y Z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Niveau 4 : SMART

SMART
BON MOT DE PASSE
Annuler



Niveau 5 : YNUTS

YNUTS
BON MOT DE PASSE
Annuler





Les Astuces par Kendy

STAR WARS : BOUNTY HUNTER



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

DÉBLOQUER TOUS LES STAGES DU CHAPITRE 1

Entrez le code suivant : **SEEHOWTHEYRUN**

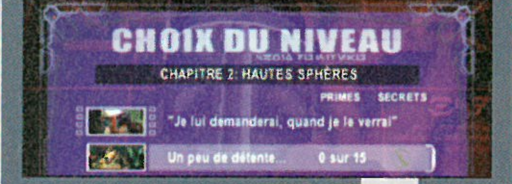


Entrez les codes sur cet écran.



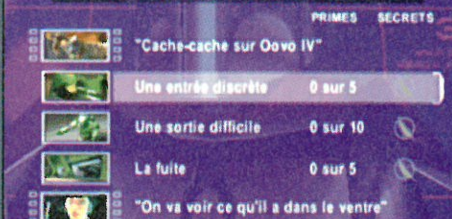
DÉBLOQUER TOUS LES STAGES DU CHAPITRE 2

Entrez le code suivant : **CITYPLANET**



DÉBLOQUER TOUS LES STAGES DU CHAPITRE 3

Entrez le code suivant : **LOCKDOWN**



DÉBLOQUER TOUS LES STAGES DU CHAPITRE 4

Entrez le code suivant : **DUGSOPLENTY**

CHOIX DU NIVEAU
CHAPITRE 4: RELATIONS TENDUES
PRIMES SECRETS
"Moi j'ai d'autres plans"
La jungle 0 sur 15

DÉBLOQUER TOUS LES STAGES DU CHAPITRE 5

Entrez le code suivant : **BANTHAPOODOO**

CHOIX DU NIVEAU
CHAPITRE 5: LE CADEAU DU HUTT
PRIMES SECRETS
"On va se séparer"
Longo 0 sur 15
Le canyon 0 sur 10
Le palais 0 sur 10
"C'est le business, mon gars"

DÉBLOQUER TOUS LES STAGES DU CHAPITRE 6

Entrez le code suivant : **MANDALORIANWAY**

MISSION 1

Entrez le code suivant : **BEAST PIT**

MISSION 2

Entrez le code suivant : **GIMMEMYJETPACK**

MISSION 3

Entrez le code suivant : **CONVEYORAMA**

MISSION 4

Entrez le code suivant : **BIGCITYNIGHTS**

MISSION 5

Entrez le code suivant : **IEATNERFMEAT**

MISSION 6

Entrez le code suivant : **VOTE4TRELL**

MISSION 7

Entrez le code suivant : **LOCKUP**

MISSION 8

Entrez le code suivant : **WHAT A RIOT**

MISSION 9

Entrez le code suivant : **SHAFTED**

MISSION 10

Entrez le code suivant : **BIGMOSQUITOS**

MISSION 11

Entrez le code suivant : **ONEDEADDUG**











Quelques contre-avis ce mois-ci sur quelques sujets sensibles du moment. Côté suites et innovation des éditeurs, tout d'abord, avec un point de vue relativiste sur la prolifération des suites. Côté GameCube, et la peur du syndrome N64, Éric témoigne d'une confiance totale en Nintendo, tout en se posant des questions sur quelques points centraux de la réalisation du magazine. Enfin, les médias n'en finissent pas de dire n'importe quoi sur le jeu vidéo, comme en a été témoin Florian... Et pour se détendre, nous verrons également comment Joypad peut ruiner le sex-appeal d'un étudiant...

Contact : redacpad@club-internet.fr

SI MÊME LES ÉMISSIONS AUTO S'Y METTENT...

Cher RaHaN, je voudrais profiter de votre très bon mag pour m'indigner. Le dimanche 8 décembre, comme tous les dimanches, je me réveille gaiement, vers 10 heures du matin, et j'allume la télé pour regarder la première chaîne qui diffuse à cette heure l'émission « Auto Moto » (une des rares à parler du championnat du monde des rallyes). Et là, au sommaire, on nous propose une chronique sur les jeux vidéo et la violence routière, cool... En l'espace d'une semaine, bon nombre d'accidents mortels se sont produits par la faute de quelques inconscients. C'est à ce moment, comme par magie, que l'on nous ressort de l'escarcelle journalistique le problème de la violence dans les jeux vidéo et de leur influence sur les plus ou moins jeunes joueurs. On nous montre alors dans ce reportage des images de Burnout 2. Il est vrai que par les temps qui courent, la moralité d'un tel jeu est contestable. Puis, pour rester dans le même thème, on nous diffuse des images de WRC 2 et d'une touchette du joueur sur le bas-côté de la route, qui donnera lieu à un tête-à-queue : quelle violence... et là je commence à me poser des questions. D'une part, où est la violence ici ? Et d'autre part, ces gens sont-ils en position de s'indigner à la vue de cette image ? C'est en effet amusant que dans une telle émission, on s'indigne à la vue de ces accidents dans les jeux alors que lorsqu'il y en a lors des spéciales de rallye, ces mêmes journalistes se plaisent à nous les montrer sous tous les angles et à plusieurs reprises... Est-ce mieux parce que réel ? Et contestable parce que virtuel ? Ne serait-ce pas le monde à l'envers ? À la suite de cela, je reconnais les images de GTA Vice City. C'est bizarre, je commençais à m'y attendre... et cette fois, je m'indigne ! Pourquoi ? C'est simple, car selon ces « journalistes », le but du jeu serait en effet d'écraser les piétons ! Ah bon ?! Et à l'appui de cet odieux mensonge, on nous montre bien sûr un joueur qui prend un malin plaisir à voler une caisse et à rouler sur les trottoirs au lieu de rouler sur la route... Pourtant, les p'tits gars de chez Rockstar ont prévu des routes dans leur jeu ! C'est scandaleux de faire croire de telles choses aux gens mal informés, ce n'est pas la finalité de GTA que de tuer des innocents par poignées, et même si on peut le faire, c'est à chacun de le décider ! On a là un exemple flagrant du savoir-faire de certains journalistes qui sont passés maîtres dans l'art de modeler la vérité pour faire adhérer l'opinion publique à leurs idées préconçues. Dans tous les cas, cette matinée-là était pour moi gâchée...

Florian

Décidément c'est l'avalanche. Tous les mois, ça revient, émission après émission. En tout cas, les journalistes d'« Auto Moto » sont sans doute très compétents dans leur domaine, mais il apparaît clair que ce sont de sacrées tanches niveau jeu (comme la plupart des journalistes de la presse grand public, d'ailleurs). Tiens, j'ai justement sous la main quelques statistiques amusantes. Parmi vous (joueurs assidus et lecteurs de notre magazine), il y en a 59 % qui ont délaissé majoritairement la télévision, parmi vos loisirs, pour réaffecter ce temps au jeu. Il doit bien y avoir quelques pontes de la télévision qui n'ont rien trouvé de mieux pour éviter que la télé ne continue à perdre du marché face aux jeux vidéo que de leur taper dessus par tous les moyens. Sans pour autant verser dans la paranoïa et la théorie du complot Illuminati... Enfin, j'me comprends.



EN VRAC : *Dr Carter a vu les PlayStation 2 de couleur série limitée sur le site officiel et voudrait une date de sortie : c'est pas prévu pour être vendu dans le commerce, ce sont uniquement des prix que Sony fait gagner !*



EN VRAC : *Oui Papy Keny, Mario Kart est confirmé sur GameCube. File dans la rubrique Avant-Première pour en savoir plus.*

LA LETTRE À LA CON DU MOIS

Cher Joypad, je vous lis depuis maintenant bien des années, et c'en est bel et bien fini. Eh oui, le 28 novembre, fou d'ivresse de pouvoir mettre la main sur mon nouveau Joypad, je débourse 3,90 € (prix découverte, euh pourquoi je dis ça moi ?). Je m'en vais par la suite manger au restaurant universitaire avec un copain (appelons-le Jambon). Je sors mon Joypad pour le lire dans la queue et Jambon se jette dessus. On finit par en venir à l'épreuve de force pour s'arracher le magazine. Et là, évidemment, une fille que je ne connais pas très bien (mais un peu) arrive et voit deux pauvres gars en train de s'arracher un magazine avec en couverture le corps sexy d'une meuf en maillot de bain, tels de gros obsédés. Et là, j'ai l'air de quoi ? MERCI !

Pour elle, sans doute d'un c... Ah ! C'est tout de même pas de bol, si ça se trouve elle vous trouvait super mignons et voulait faire des folies de son corps. Ah la la, la vie quand même, des fois j'te jure !

Alex. Neo





COURRIER DES LECTEURS

Côté e-mail

SUITES ET INNOVATION
From : L. PERRIN
To : redacpad@club-internet.fr
Subject : sur les jeux vidéo, les suites, Joypad et les oiseaux

Voilà une missive de quelqu'un qui est fan de jeux vidéo depuis tout petit. Qu'il s'agisse de reportage ou de coup de gueule, d'édito ou de brèves, d'ici et d'ailleurs, on critique le manque d'originalité des éditeurs-producteurs-capitalistes. Mais il faut se rendre compte de plusieurs phénomènes. Le premier est que les éditeurs ont besoin d'argent pour vivre (ok, il y en a qui vivent plutôt bien) et que les suites de jeux sont ce qui marche le mieux.

Surtout, ils devraient consacrer l'argent rapporté par leurs fortes licences et les suites pour lancer des projets plus audacieux de temps en temps. Et nous savons que parmi toutes les séries connaissant des suites, certaines (beaucoup) n'ont pas su utiliser cet argent pour continuer de s'améliorer ou apporter quelques originalités. Qu'il s'agisse du jeu vidéo ou de toute autre industrie « créative », il apparaît nécessaire de prendre, régulièrement, quelques risques pour apporter quelque chose de frais au milieu du gros de la production. Si une société ne le fait pas, elle court irrémédiablement à sa perte : il lui faut de nouveaux talents, de nouveaux concepts, de nouvelles productions régulièrement.

Deuxièmement, nous sommes tous responsables de cette situation. Les acheteurs-joueurs et les testeurs-journalistes. Les uns parce qu'ils confirment par leur achat que cette solution est la bonne. Et les autres parce qu'ils confortent joueurs et éditeurs. Quelques exemples : dans le « on en rêve déjà » du mois de janvier, 19 jeux sur 26 sont des suites. Dans le Top10 du même mois, elles sont 12 sur 14, Splinter Cell étant le seul jeu à trouver grâce à vos yeux et à intégrer le Top 5. Le mois dernier, 5 Mégastars sur 7 étaient des suites.

Nous ne critiquons pas tant la politique des suites que celle des suites qui ne se renouvellent pas, ou des clones sans saveur.

Troisièmement, le phénomène n'est finalement pas très grave. Puisque le plus important est le plaisir ludique, il faut bien avouer que les suites (réussies) nous comblent de bonheur. Ayant une PS2, j'ai passé de très nombreuses heures sur FFX, GTA III et Vice City, PES 2, V-Rally 3, MGS 2, Gran Turismo 3. C'est vrai qu'il y a des suites qui ne sont pas de qualité mais finalement, combien au regard de jeux « originaux » ?

C'est vrai. Mais au moins, les jeux originaux ont essayé de se distinguer, même s'ils ne sont pas de qualité. Certaines suites n'y pensent même pas.

Il faut quand même avouer qu'un GTA III par rapport aux précédents, c'est le top. On voudrait trouver de nouvelles idées mais il faut bien se demander si on n'a pas encore fait le tour de l'originalité (malgré quelques exceptions comme ICO).

Certes non. Il existe à l'heure actuelle plusieurs jeux en développement qui innovent, de nombreuses manières. D'ailleurs, les bonnes suites que tu cites ont su le faire en leur temps.

Quatrièmement, les suites sont nécessaires étant donné l'évolution rapide de la technologie. Des jeux de deux, trois ans sont dépassés.

Peut-être techniquement... Un Bomberman ou un Tetris, et bien d'autres, restent des jeux fabuleux, et pourtant bien plus vieux encore.

Et pour profiter à fond d'une histoire, d'un gameplay emballant, un jeu ancien vaut une bonne suite. Enfin, le phénomène n'est pas nouveau. Je me souviens, du temps de l'Amstrad CPC 6128, des deux jeux que j'ai le plus attendus : Crazy Cars 2 et Barbarians 2...

Il s'est tout de même accentué, le phénomène !

...qui étaient d'ailleurs très bien pour l'époque. Il faut donc arrêter de jouer les hypocrites. Tous les genres semblent avoir été exploités et ce qu'on attend maintenant, c'est de s'amuser au maximum.

Les genres sont peut-être tous définis, désormais, mais pas exploités à fond ! Sinon, nous n'aurions pas intérêt à continuer de nous passionner, tous autant que nous sommes, crevant d'envie de découvrir leur progression de génération en génération. Fable, par exemple, fait partie d'un genre bien connu : le RPG. Ce n'est pas pour autant qu'il ne cherche pas à innover. Rien n'assure pour l'instant que ça sera bien, c'est certain, mais il prouve en tout cas que le RPG n'est pas un genre qui a été exploité à fond. Il en va sans doute de même pour tous les autres. Même si on leur trouve un écho ou un héritage dans d'autres plus connus, ne pas croire que tôt ou tard de nouveaux genres de jeu émergeront des esprits de nos créateurs, ce serait bien triste ! Pour le cinéma par exemple : on pouvait croire que tous les plans et les manières de filmer étaient déjà définis... l'arrivée de *Matrix* a prouvé le contraire. D'ailleurs, n'est-ce pas critiquable que ces fameux plans aient été copiés et recopiés dans bon nombre de films d'action sans saveur ? C'est pareil pour les jeux.

Et cela passe souvent par des suites qui nous permettent généralement d'être familiarisés au gameplay, aux persos, etc. Et puisque je parlais des oiseaux, suite ou pas suite, ils chantent.

Ton point de vue reste tout à fait pertinent. Cependant, il nous apparaît nécessaire de rappeler que si on n'y prend pas garde, on risque de vite se retrouver dans une position où le choix, entre suites sans originalité et jeux novateurs, deviendra de plus en plus étroit pour les amateurs des seconds. Si, parfois, la technologie seule permet de faire beaucoup pour une suite (GTA III qui passe à la 3D et en tire énormément), c'est avant tout en termes de scénario ou de game design qu'il faut se distinguer. Par exemple, les Resident Evil, série à suites reprenant grosso modo toujours la même formule, ont perduré dans le succès et dans nos cœurs avant tout à cause d'un univers que chaque épisode enrichissait scénaristiquement. Tout ça pour dire que manque d'originalité ne signifie pas « à bas les suites ». Et n'oublions pas une dernière chose, essentielle : toutes les suites que nous avons tant aimées existent et ont autant été attendues, parce qu'à la base, elles étaient des jeux profondément originaux, à bien des égards.





EN VRAC : *Utilisateur2 n'a visiblement pas entré son nom dans les options de son client e-mail, ce qui ne l'empêche pas de demander confirmation pour la sortie de The Two Towers d'EA sur Xbox et GameCube : en effet, le jeu est également prévu sur ces deux supports.*

POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT :
JOYPAD - SERVICE ABONNEMENT
BP 50002 – 59178 Lille Cedex 9

POUR LES DEMANDES DE STAGE :
Pour le moment, nous ne prenons plus de stagiaires !

POUR NOUS CONTACTER La rédaction : redacpad@club-internet.fr • Trazom : trazom@club-internet.fr • Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : jchieze@hfp.fr
Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr • Karine : knitkiewicz@hfp.fr • Angel : adavila@hfp.fr
Julo : jhubert@hfp.fr • RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr
POUR NOUS ÉCRIRE Joypad, Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex

CAMAÏEU DE QUESTIONS
From : Éric Morand
To : redacpad@club-internet.fr
Subject : Cher Joypad...

Je me permets de vous écrire cette longue lettre afin d'éclaircir pas mal de points qui, j'en suis sûr, n'intéressent pas que moi.
Pourriez-vous m'expliquer comment sont choisis les artworks qui font les couvertures de votre magazine ? Est-ce les éditeurs qui vous les envoient en vous demandant explicitement de les utiliser, ou s'agit-il de choix plus personnels ?
Ce sont bien entendu des visuels officiels, fournis pas les éditeurs et/ou développeurs, qui sont choisis pour les couv'. En premier lieu, c'est bien entendu celui qui nous convient le mieux qui est retenu, mais nous n'avons malheureusement pas toujours des visuels « convenables » pour faire une couv'... Ensuite, nous essayons en général de nous entendre avec les éditeurs/développeurs de manière à éviter d'utiliser les mêmes visuels que ceux choisis par d'autres magazines. Des accords tacites sont passés avec les éditeurs pour l'« exclusivité » d'un visuel... Malheureusement, une fois encore, tout le monde ne les respecte pas. Enfin, il nous est arrivé, souvent, de commander une couv', en envoyant un rough (une esquisse) de ce que nous voulions aux développeurs pour qu'ils réalisent une image spéciale pour nous.
Comment expliquez-vous qu'il y ait une grande majorité de couvertures dédiées à la PS2, la Xbox et la Dreamcast (quand elle était encore en vie, snif) plutôt qu'à la GameCube (3 couvertures depuis le n°100, contre plus d'une demi-douzaine pour la Xbox alors que les deux consoles ont le même âge) et la GBA (aucune couverture !) ?
Pratiquement une seule raison à cela : il est dur de faire des couv' avec Nintendo parce que cette distinction que nous recherchons est difficile à obtenir en général avec eux. Mais on est très heureux d'avoir pu faire une couv' Zelda originale ce mois-ci ! En plus, on a accordé pas mal de booklets soluces sur des jeux GameCube !
Est-ce les éditeurs qui vous envoient des galettes de jeux en développement et qui organisent les rencontres avec les développeurs ou le faites-vous de votre propre chef ?
Les jeux nous sont fournis par les éditeurs. Beaucoup de rencontres sont organisées par eux aussi. Les salons (E3, ECTS, etc.) sont une autre occasion en or pour se livrer à ce genre d'exercice. Enfin, nous tannons régulièrement les attaché(e)s de presse pour arranger des contacts avec les développeurs.
Ce qui m'amène à ma quatrième question : pourquoi y a-t-il un décalage énorme entre le suivi des jeux GameCube et celui des jeux PS2/Xbox ? Par exemple, il m'a semblé voir au moins une dizaine de previews, articles, reportages sur MGS2. De même, le suivi d'un jeu comme Wreckless a été particulièrement épais, compte tenu de la qualité finale du titre. J'ai dénombré environ une demi-douzaine d'articles sur Splinter Cell. Mais étrangement, je n'ai vu que deux ridicules articles sur Metroid Prime (totalisant 1 page et demie !) en un an alors qu'il s'agit du jeu le plus attendu sur la machine de Nintendo, avec Zelda. Est-ce de la faute de Nintendo ? Ou bien est-ce juste que vous ne vous intéressez pas à ces jeux et que vous décidez donc de vous-mêmes de ne pas les couvrir ?
Comment peut-on sérieusement imaginer qu'on ne s'intéresse pas à ces jeux ? Allons, on parle des hits de Nintendo, là ! Malheureusement, c'est évidemment parce que c'est bien plus difficile de suivre ces titres. Nintendo organise très peu de rencontres avec leurs développeurs (même pas du tout, à vrai dire), et ces derniers sont maintenus au secret le plus strict. Nous faisons de notre mieux avec ce système, mais prions secrètement pour que Nintendo s'ouvre un jour un peu plus à nos demandes (et Dieu sait qu'elles sont fréquentes et insistantes). La preuve ? Nous venons tout juste d'avoir des NR Reader (debug GameCube), alors que les PS2 et Xbox debug nous ont été fournies bien avant le lancement de ces consoles !
J'aimerais terminer sur ceci : vous passez depuis quelque temps pas mal de lettres de joueurs GameCube qui semblent inquiets, en colère ou dégoûtés. J'aimerais apporter un son de cloche différent. Pour moi, Nintendo fait exactement en ce moment ce que pas mal de joueurs (et pas mal de médias) leur ont reproché de ne PAS faire pendant la période N64 : ils s'ouvrent. J'entends par là qu'ils ne comptent plus seulement sur leurs jeux pour réussir, qu'ils font plus de jeux qu'avant et qu'ils prennent des risques. L'exemple le plus flagrant de cette prise de risque est la vente de Rare : afin de favoriser le développement de nouveaux studios et de nouvelles licences, Nintendo n'a pas hésité à se débarrasser de son studio second-party le plus apprécié.
Nintendo fait partie de ces sociétés très bien gérées sur le plan financier, et dont la santé globale n'a jamais vraiment connu de crise majeure. Ils avaient en banque, avant de céder Rare à Microsoft, suffisamment de cash pour favoriser de tels développements, même si, bien entendu, l'apport de la vente des développeurs britanniques leur permet encore plus d'avancer dans cette direction. Cependant, ils n'en avaient pas absolument besoin pour changer de politique éditoriale, a priori...
Je pense que Rare s'essoufflait et que Nintendo s'en est rendu compte, à temps. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : j'adore Rare et leur départ constitue une énorme déception pour moi (même si je pense que Star Fox Adventures est loin de leur meilleur niveau). Mais d'un autre côté, je sais que c'est la porte ouverte à de nouveaux talents, comme Retro Studio, Silicon Knights ou Zoonami. Aujourd'hui, Nintendo prend des risques, tente de se diversifier, de se « sonyfier ». Dans la mesure où c'est exactement ce que tout le monde leur demandait de faire depuis 5 ans, comment certains peuvent-ils encore oser se plaindre ?
Nous n'avons jamais demandé à Nintendo de se « sonyfier », ou d'acheter de nouveaux studios... et je ne crois pas que les fans de Nintendo souhaitent voir celui-ci appliquer les mêmes méthodes que Sony et Microsoft. Au contraire. Il y a une différence entre demander plus de jeux, ou plus de soin aux éditeurs tiers, et changer d'identité.
Leurs jeux sont bons, souvent excellents, nombreux (et 2003 va être orgiaque de ce point de vue) et le support des éditeurs tiers est de plus en plus grand. Alors quoi ? Où est le problème ? Les joueurs seront-ils donc toujours insatisfaits de Nintendo, quoi qu'ils fassent ?
L'avenir nous dira si les joueurs seront ou non satisfaits par Nintendo. En tout cas, l'éditeur a déjà prouvé qu'il pouvait répondre parfaitement à la demande de son public, et du public en général, à l'époque de la SNES. C'est depuis la N64 que certains grognent sur la faiblesse (en termes de quantité) de la production Nintendo, et aujourd'hui, la question se pose toujours : est-ce que Nintendo va pouvoir récupérer son niveau de l'époque SNES sur GameCube, autant en quantité qu'en qualité ? L'avenir nous le dira. Mais on ne peut pas reprocher à certains de se poser la question et de s'en inquiéter.
Moi, en tout cas, je suis plus que satisfait : je sais que Nintendo est en train de changer, rapidement et profondément. Et je sais surtout que tout ce qu'ils font est réfléchi et que c'est moi qui vais en profiter !

Côté e-mail

EN VRAC : *M. Pereira nous demande pourquoi Warzard (un titre de Capcom en arcade) n'est jamais sorti sur consoles. Comme tant d'autres, et afin d'éviter d'autres questions de ce genre : c'est sûrement parce qu'ils ne voulaient pas le faire, mais il faudrait le demander à eux plutôt qu'à nous.*

Joypad mode d'emploi

Ce mois-ci, chacun, à sa manière, aura clairement notifié son appartenance à une race inconnue de beaucoup : celle des gens qui s'éclatent au boulot ! Comme dirait Jean-Yves « Lasseuf » : pourvu qu'ça dure !



VENDREDI 13 DÉCEMBRE

19 : 44

Zelda Kaze No Takuto est arrivé à la rédaction. Alors que tout le monde voulait le voir tourner, Traz l'a consigné dans l'armoire toute la journée pour que l'on ne soit pas distrait dans notre travail. En début de soirée, il arrive dans la salle de rédac et nous montre la boîte : « Vous voyez Zelda ? Ben voilà, je l'embarque chez moi ce week-end ! Vous êtes dég' hein ! »

LUNDI 23 DÉCEMBRE

12 : 42

Greg et Aruno sont au téléphone pour régler quelques problèmes à propos des News Japon. Greg lui explique qu'il n'y aura personne à la rédac le lendemain. Réaction d'Aruno : « Hein, pourquoi ? Y a quoi le 24 ? »…

VENDREDI 27 DÉCEMBRE

19 : 30

De retour de cinq jours de vacances, Chris rentre chez lui en essayant de faire une croix sur ses multiples galères des semaines précédentes. C'est un nouveau départ, désormais tout va bien se passer...

19 : 57

En déballant ses affaires, Chris se rend compte que le transfo de son portable s'est cassé pendant le voyage. Il sourit : il avait commandé un téléphone neuf avant de partir. Le sort est déjoué, ha ha !

SAMEDI 28 DÉCEMBRE

07 : 30

Un bruit de torrent réveille Chris en catastrophe. Il se précipite dans sa salle de bains pour s'apercevoir que l'arrivée de son ballon d'eau chaude vient de sauter. Des litres d'eau sous pression se déversent dans son couloir ! Bilan : 1/4 d'heure à récupérer l'eau dans une cuvette à bout de bras et à éponger par terre en remerciant le ciel de ne pas être revenu un jour plus tard. Put… de nouveau départ !

DIMANCHE 29 DÉCEMBRE

17 : 45

Fraîchement débarqué du Japon, Aruno prend rendez-vous avec les autres membres de la rédac pour de grandes retrouvailles : il n'a pas remis les pieds en France depuis un an et demi ! Arrivé à destination, il tombe sur une porte close. Greg arrive quelques minutes plus tard… Gag : Greg a oublié son badge d'accès. Ils décident donc d'aller boire un café en attendant les autres.

18 : 20

Après avoir fait le tour de Levallois, Greg et Aruno sont formels, il n'y a pas un seul troquet ouvert dans cette ville le dimanche soir. Frigorifié, Silver Mousquetiep appelle alors Julo pour qu'il vienne leur ouvrir.

18 : 34

Une fois à la rédac, Aruno et Julo commencent à avoir une discussion sur les championnats de PES au Japon. Greg leur demande s'ils veulent boire un truc. Aruno s'emballe : « Oui ! Je voudrais, tu sais, les petits thés au citron qu'on trouve que dans les distributeurs français, un peu acidulés, vachement chimiques. Non parce que si y a bien un truc qui me manque au Japon, c'est ça ! »

LUNDI 30 DÉCEMBRE

16 : 27

Kendy reçoit un texto surréaliste : « Le fil à sécher le linge a cassé à cause de la tempête. » Ne comprenant pas, il appelle pour savoir qui lui a envoyé ce truc, et commence par : « Allô, euh bonjour, euh c'est qui à l'appareil ? » Deux minutes plus tard, le fin limier Kendy nous annonce : « Hey, en fait c'est un mec qui s'était trompé de numéro ! »

JEUDI 2 JANVIER

13 : 30

Traz, revenu de chez des amis pour les fêtes, a été initié par un pote aux joies ineffables d'un petit jeu gratuit, Generally, des petites tutures sur des circuits en 3D à modéliser soi-même, jouable sur PC. Même les gars de *Joystick*, qui ne connaissaient pas, sont contaminés par la folie Generally !

LUNDI 6 JANVIER

23 : 24

Toute la rédac s'est réunie au resto pour une soirée d'après fêtes. Mister Brown charrie Traz sur le fait qu'il a le vin mauvais. Ce dernier commence à crier : « Tiens, regarde-le mon vin mauvais ! » et il balance des boulettes de papier sur Angel à l'autre bout de la table. La Joconde puante réplique, et très vite, tout dégénère. Nous sommes fichés comme « indésirables » par le patron, ravi de nous apporter la note.

MARDI 7 JANVIER

15 : 30

En pleine réunion sur l'enquête lecteurs de Joypad, Traz apprend par son chef que Nolwenn, de la « Star Ac' », est au même moment chez nos confrères de *Télé 7 Jours* en train de fêter les rois (galette, champagne, etc.). Aussitôt, il appelle Gollum, fan absolu de la belle brune ! Greg l'enjoint alors d'y aller, mais celui-ci réplique : « Euh… attends euh… je… dois regarder les nouveaux menus de WE Final Evolution, lalala… » Kendy, apprenant que Gollum se dégonfle, va imiter la poule dans son bureau !

16 : 25

Greg parvient finalement à traîner Gollum jusqu'à la rédaction de *Télé 7 Jours* où, effectivement, Nolwenn découpe des galettes. Gollum est ému (NDGollum : Comment il en rajoute des tonnes !). Greg commence par prendre une coupe de champagne, puis mange de la « lettega » avant de récupérer un poster et le filer à Gollum pour qu'il se le fasse dédicacer. Ce dernier est paralysé et n'ose pas aller parler à la star… (NDGollum : Et pour lui dire quoi ? « J'te kiss, tac tac kil tran » ? Non mais attends, gentleman style, oui !)

16 : 32

Greg s'approche de Nolwenn pour lui demander un autographe de la part de Gollum, mais après avoir serré la main des enfants de tous les journalistes de l'immeuble, cette dernière est mise au repos par le rédac' chef de *Télé 7 Jours*. Gollum, bien content de l'avoir vue en « vrai » (NDGollum : Elle est classe, un point c'est tout, na), et Greg, ravi d'avoir bouffé de la galette gratos, repartent heureux…

JEUDI 9 JANVIER

13 : 32

Kendy a reçu son téléphone i-Mode. Il s'empresse donc de chercher sur le Net les sonneries les plus débiles. Lorsqu'il reçoit un texto, une voix relou sort de son téléphone et gueule en boucle : « F… you, f… you, f… you » Vite, qu'il le revende !

DIMANCHE 12 JANVIER

13 : 43

Cela fait 4 jours que RaHaN est bloqué sur Primal, la version test reçue n'arrêtant pas de planter. Régulièrement donc, on l'entend taper sur son bureau. Sauf qu'aujourd'hui, il a également le dos bloqué, donc chaque fois qu'il fait un mouvement brusque, il hurle « aaaaaaaaaïe ! ». Classe.

ASTUCES

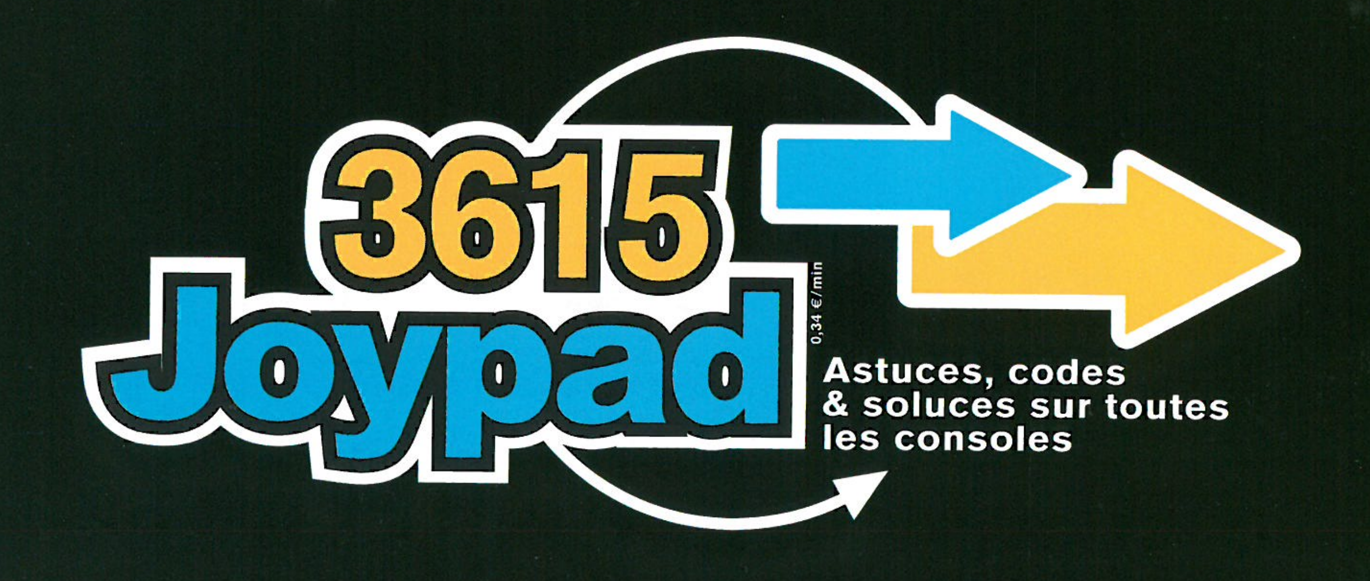
Pour se faciliter la vie !

SOLUCES

Pour arrêter de se prendre la tête !

CONCOURS

Pour gagner plein de cado !




UNE PAIRE DE BASKETS, UNE PINCÉE DE MAGIE
ET TU DEVIENS UN HÉROS
Lil
ow Wow
Jonatha
Lipnick
MAGIC
BASKETS
LE 12 FÉVRIER
écouvrez une aventure inédite de SCRAT
le héros de "L'Age de Glace"
avec
canal J
msn
UFD
www.foxfrance.com
HIT MUSIC o